№1 (21)'1999

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА™

Baldur's Gate
Первые шаги

Thief: The Dark Project
Воровство, как феномен массового сознания

Myth 2: Soulblighter
С претензиями на хитовость

Video Gaming
Красная тряпка писишникам

Reviews: Deo Gratias, Oddworld: Abe's Exoddus, Carnivores, Gangsters: Organized Crime, Asghan и другие

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

WWW.GAMENAVIGATOR.COM



Лидер не знает границ!



Мониторы HITACHI Гарантия 3 года! TCO -95

15" CM500 ET 0.23(0.28) 1152x870@75	$248
15" CM500 ES 0.23(0.28) 1152x870@75	$276
17" CM620 ET 0.22(0.28) 1152x870@75	$430
17" CM641 ET 0.21(0.26) 1600x1200@75	$595
19" CM751 ET 0.21(0.26) 1600x1200@80	$780
19" CM752 ET 0.21(0.26) 1600x1280@85	$860
21" CM802 ET 0.21(0.27) 1600x12800@75	$1360
21" CM803 ET 0.21(0.27) 1800x1440@75	$1650
14.1" DT3140ET Super TFT 1024 x 768@75	$1600

Русский Стиль

Авторизованный дистрибьютор HITACHI

- Знаменитая технология tri-dot shadow mask
- Непревзойденная чистота цвета
- Двойная динамическая фокусировка
- Цифровое управление (35 регулировок)
- Кинескопы Hitachi используется в мониторах: ViewSonic, Nokia, Adi, Simens, Acer

Метро «Алексеевская», Звездный бул., д. 21, 1 этаж. Телефон/факс: 797-5775, 215-5701, 215-2057
Интернет: www.russtyle.ru www.rus.ru E-mail: sale@rus.ru

Masters of Monitor Technology HITACHI

Привет!

Редакция дружно погудела у Гуру Брамина на Новый Год, отметив его традиционным шампанским и нетрадиционными плясками под коллекцию .MP3. После чего выдала материалы номера точно в срок, оговоренный заключенными в прошлом году контрактами. Поставив собственный рекорд - в столь сжатые сроки мы умудрились сделать это впервые. Мелочь, а приятно.

В новом году принято играть в новые игры. Тем более, что выбор очень даже неплох. Стремительно набирает популярность Baldur's Gates - настоящий подарок всем ценителям классических ролевых игр на AD&D'шной закваске. Стратегам нашего времени стоит обратить внимание на Sid Meier's Alpha Centauri, есть неплохая возможность потренироваться на "деме" в ожидании грядущего финального релиза. Любителям action однозначно рекомендуем Thief: The Dark Project, аркадникам - класснейшую Oddworld: Abe's Exodus. Всем геймерам будет интересно и познавательно почитать материал по истории видеоигр, о программах-эмуляторах, которые в сочетании с современными процессорами способны творить чудеса.

"Железный" раздел содержит массу полезной информации, адресованной в первую очередь тем, кому улыбается перспектива скорого апгрейда устаревшей машины.

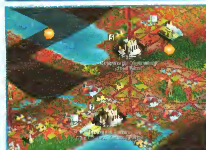
На нашем сайте сменился дизайн и заработали форумы на которых регулярно тусуется половина редакции, регулярно выкладываются свежие "демы" и обновляются новости. В скором времени добавятся авторские странички сотрудников редакции, будет и чат, заходите, пообщаемся.

Ну, и пишите письма, самые интересные или прикольные послания обязательно попадут в очередной почтовый раздел.

Искренне Ваш,

Игорь Бойко











Алфавитный список игр номера:

Bloodshot: Без будущего?

Как выяснилось, компания Acclaim (www.acclaim.net) отложила разработку своей новой аркадной игры-комикса Bloodshot на неопределенный срок, если не на совсем. По скудным репликам кое-кого из представителей Acclaim, игра была признана «рыночно нежизнеспособной». Что будет дальше, – неизвестно даже самой Acclaim. Хотя торопиться теперь некуда: все права на идею и персонажей остаются в багаже компании, «а забот и без того хватает».

Rage of Mages 2: Вот так прямо сразу?

Компания Monolith Productions (www.lith.com) неожиданно объявила о том, что ею будет опубликована новая ролевая real-time стратегия Rage of Mages 2: Necromancer... уже ближайшей весной. И это в то время, как ее предшественник, Rage of Mages, появился вот только-только, в октябре 1998 года. Хотя при ближайшем рассмотрении ничего странного тут нет: за появлением обоих игр стоит российская компания-разработчик Nival Entertainment, которая представляет из себя небольшой коллектив талантливых программистов и ди-





зайнеров, работающий чуть ли не на чистом энтузиазме (напомним, что обе игры на российском рынке известны как Аллоды: Печать Тайны и Аллоды 2: Повелитель душ). В Rage of Mages 2: Necromancer будут присутствовать более 40 нелинейных миссий, пара сотен новых видов вооружения и предметов, более полусотни новых рас и полтора десятка монстров. Режим multiplayer рассчитан на поддержку до 16 игроков одновременно. Кстати, Nival Entertainment готовит к выпуску и трехмерный вариант своей игры, названный Аллоды 3D. Как назовет его Monolith (если назовет вообще) – пока неизвестно.

BankHeist: Ограбление откладывается

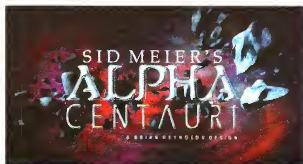
По официальному заявлению компании IcePick Games (www.icepickgames.com), выход в свет ее нового



«ограбительского» 3D-шутера BankHeist сдвигается почти на три квартала и ожидается не раньше конца 1999 года. Причиной такой неожиданной задержки послужило желание авторов несколько усовершенствовать движок и кардинально переделать интерактивные анимационные вставки. Помимо этого, реализовать задуманную с самого начала многоплатформенность игры оказалось не так-то просто, да и издателя пока что найти не удалось. Первый официальный показ BankHeist должен пройти уже этим летом на выставке E3. Все подробности вы можете узнать по адресу http://www.bankheist.com.

Первенец Alpha Centauri

Компания Electronic Arts наконец-то опубликовала первую демо версию своей многообещающей и долгожданной походовой стратегии Alpha Centauri (разработчик – Firaxis Games). Скачать ее можно на нашем сайте :). Напомним, что сама игра должна стать логическим продолжением Sid Meier's Civilization: космический корабль, покинувший истощенную Землю, приземляется на далекой планете. Само собой, вам предстоит заняться освоением Нового Мира. В роли противостоящих цивилизаций на этот раз будут выступать те 7 групп, на которые рас-



пался экипаж корабля непосредственно после посадки. В демо-версии можно будет сделать лишь первые 100 ходов в однопользовательском режиме. Найти ее можно на web-сайте Electronic Arts (www.ea.com), размер файла для скачивания – 20 Mb. А срок выхода самой игры – весна 1999 года.

Commandos: Поползем дальше?

Компанией Eidos Interactive планируется публикация долгожданного сиквела Commandos: Beyond the Call of Duty (разработчик – Pyro Studios), военной real-time стратегии, в состав которой на этот раз войдут всего лишь 8 миссий. Пока трудно даже сказать, станет ли этот сиквел чем-то принципиально новым, или же останется своеобразным самостоятельным дополнением к Commandos: Behind Enemy Lines.

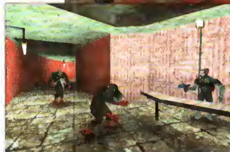
Сроки выхода Commandos: Beyond the Call of Duty пока не оговаривались. Известно лишь, что одноуровневая демо-версия игры в скором времени должна появить-

ся на web-сайте компании-издателя – http://www.eidosinteractive.com.

■ Duality: от Mac – к Mac и PC

У тихо противоборствующих приверженцев двух популярных компьютерных платформ, PC и Macintosh, в скором времени появится нечто общее. Речь идет о предстоящем выходе интеллектуального психоделического 3D-шутера, иронично названного Duality. Эта странноватая на первый взгляд игра, создаваемая компанией Double Aught Software (www.doubleaught.com), предоставит игрокам «давно забытый вид оружия, а именно – разум». Как вы уже догадались, Unreal или Quake здесь и не пахнет, и, перед тем как давить на гашетку, вам придется изрядно пораскинуть мозгами, – сюжетная линия игры прежде всего приключенческая. Компания Double Aught Software в свое время уже успела приобрести известность после разработки игры Marathon Infinity (опубликованной Bungie Software в составе серии Marathon для Mac OS). Duality – их следующий проект, причем движок игры задуман как переносимый между различными платформами. А это, в свою очередь, позволит Duality появиться и на PC. К достоинствам ядра можно отнести: 24-битный цвет, динамические свет и закраску текстур, прозрачность, а также сглаженную («органическую») полигональную геометрию персонажей и пространственный звук. Срок выхода игры пока не уточнялся, хотя на сайте компании упоминается, что на прилавки магазинов Duality поступит «еще до конца этого тысячелетия». Издатель для Duality пока что не найден.





Поподробнее с этим интересным проектом можно познакомиться на официальном web-сервере Duality (www.duality.net). Также предлагаем вам посетить несколько потусторонний сайт www.dualism.org, где участники проекта дают свое, во многом саркастическое освещение основных идей игры.

■ Myth II: Подзалетели...

Признанная одной из самых значительных игр ушедшего года, трехмерная ролевая стратегия Myth II: Soulblighter неожиданно была изъята из магазинов буквально через несколько дней после поступления в продажу. Причиной тому послужила досадная ошибка в инсталляторе игры. Как утверждалось одним из руководителей Bungie Software (компании-издателя), «игра может быть удалена из Windows без проблем лишь в том случае, если она была проинсталлирована в директорию, предложенную по умолчанию. В любом другом случае инсталляционная программа может основательно порушить вашу файловую систему». Bungie спешно перештамповывает весь тираж, а пока тем, кто уже успел приобрести «дырявую» версию, в качестве противоядия предлагается удалить игру из системы «путем перетаскивания директории Myth2 с помощью мыши непосредственно в Recycle Bin» и затем «дождаться появления версии 1.1». А уж если совсем невтерпеж, то игру все-таки «можно оставить в компьютере, но при этом необходимо скачать маленький (~15K) патч с web-сайта компании (www.bungie.com)». Что интересно, та же опасная ошибка присутствует и в демо-версии игры, – правда, неизвестно, помогает ли в этом случае патч.

■ Юбилей SimCity

Компании Maxis и Electronic Arts решили справить 10-летие своей популярной «строительной» real-time стратегии SimCity весьма необычным способом: официальный web-сайт игры (www.simcity.com) теперь предлагает всем желающим бесплатную web-версию SimCity Classic. Игра останется однопользовательской, но устроители все-таки рассчитывают, что встроенная система общения позволит игрокам «ощутить себя частью большой команды власть имущих». После выхода SimCity3000 (предположительно уже в феврале), сервер предложит посетителям различные состязания и массу всякого дополнительного материала.

■ Ultima Online: «Я с тобой больше не играю!»

Восьмимесячная тяжба в Окружном суде города Сан-Хосе (шт. Калифорния) наконец-то завершилась... практически ничем. Как вы помните, группа игроков подала в суд на компании Electronic Arts и Origin Systems Inc. касательно неисполнения ими (компаниями) своих обязательств перед потребителями многопользовательской ролевой игры Ultima Online (см. номера «Навигатора» за прошлый год). Долгие препирательства и даже встречные (!) иски в конце концов привели к весьма странному итогу: так и не признавшие своей вины ответчики должны будут сделать пожертвование в городской Музей Технического Новаторства в размере $15.000 («Как мы от вас ото всех устали...»), а собственно истцы должны забыть о всех претензиях и остаться «с носом» («Мы еще вернемся!»). Что интересно, такое соглашение было заключено обеими сторонами без прямого участия суда, причем комментировать происшедшее и те, и другие отказались. Лишь George Schultz, адвокат группы потребителей, туманно высказался на тему «ненаказанного произвола» и «незабытых обид».

Таково было положение дел на 4-е января сего года. А днем позже Electronic Arts и Origin Systems Inc. неожиданно выступили с гордым манифестом, готорый гласил, что «все происшедшее – не более, как беспочвенная возня, затеянная амбициозными потребителями-игроками, хотевшими учинить громкий скандал и всласть повеселиться, а тем временем продолжавшими играть в Ultima Online. Пожертвование Музею все-таки нами будет сделано: должна же быть кому-то хоть какая-то польза?». На что George Schultz назвал манифест своего рода «местью исподтишка» и «примитивным отмыванием репутации». В то же время он признал, что «кое каких улучшений в сервисе Ultima Online он и его клиенты все-таки добились, пусть и косвенно». Тем не менее, за последний год UO лишилась порядка 150 тысяч игроков, неудовлетворенных качеством всей системы в целом или отказавшихся от услуг EA/Origin Systems из принципиальный соображений.

■ Grim Fandango: А вот и патч!

За неделю до Нового Года компания Lucas Arts опубликовала небольшой патч для своей приключенческой игры Grim Fandango (кстати, признанной одной из лучших приключенческих игр года), так называемый

upgrade до версии 1.01. Его назначение – устранить странные проблемы, возникающие при игре на быстрых машинах (Pentium II-400 или выше), а также кое-какие прорехи в инсталляции и ряд других мелких проблем. Скачать патч можно непосредственно с web-сайта Lucas Arts, расположенного по адресу

http://www.lucasarts.com. Его размер чуть больше 2 мегабайт.

■ Vampire: The Masquerade – Восемь веков беспокойства

Впечатляющий проект задумала осуществить компания Nihilistic Software (www.nihilistic.com). Ее ролевая игра Vampire: The Masquerade, создаваемая по мотивам серии «вампирических» игр-книг компании White Wolf Publishing (www.white-wolf.com), будет основана на до-



статочно сложном сюжете и освещать аж целых 800 лет нежития одного из кровососущих. Изданием Vampire: The Masquerade займется компания Activision, а срок выхода игры – осень этого года.

■ Enemy Infestation станет чуть лучше

Первый из шести дополнительных сценариев для своей многопользовательской стратегии Enemy Infestation опубликовала на официальном web-сайте игры (www.enemyinfestation.com) компания Ripcord Games. Новый add-on называется Army of Darkness и занимает всего 200 Kb в архиве. Там же вы найдете последние патчи – на момент написания заметки это был upgrade до версии 1.95 (размер ~250 Kb).

■ Dune 2000: Первый add-on

Дополнительный bonus pack для своей футуристической real-time стратегии Dune 2000 опубликовала компания Westwood Studios. В него входят 10 дополнительных карт для режима multiplayer, включающие в себя 3 новых юнита (по одному на каждый из Домов) и целый ряд новых строений. Новый pack занимает 1.5 Mb и предназначен лишь для пользователей системы Westwood Online, т.е. тех, кто играет в Dune 2000 через Интернет. Подробности вы найдете по адресу

http://www.dune2000.com.

■ ShockForce: Когда танки научились летать...

Компания Interactive Magic поведала играющему миру о грядущем завершении дерзкого онлайнового 3D-шутера под названием ShockForce. Его действие происходит где-то на пару веков вперед, в ту светлую эпоху, когда жизнь на нашей грешной планете стала практически невыносимой из-за участившегося ядерного терроризма. В общественной и экологической обстановке Земли произошли необратимые изменения. Мало того, – различные технологические достижения заметно сократили виртуальную дистанцию между соседними мирами, и поначалу стабильная система политических и торговых межпланетных отношений неожиданно переросла в са-



мую настоящую войну за полезные ресурсы и открываемые территории. Естественно, все в этом мире стало опираться на войска, – в составе таких конфликтующих боевых соединений и предстоит сражаться игрокам. В общем-то, весть смысл игры состоит в управлении технически накрученными «парящими танками» (hovertanks) и стиранием с лица далеких планет аналогичных боевых машин, управляемых оппонентами. А уж коль скоро игра рассчитана на кооперативный multiplayer, то, помимо, поражения движущихся целей, игроками придется еще и помогать друг другу. Сетевая поддержка ShockForce будет реализована через общедоступный сервер Interactive Magic Online, причем в каждую сессию сможет вместиться до 64 (!) игроков одновременно. Кроме

этого, для каждой из «команд по оружию» будет предусмотрен изолированный от других аудиоканал. Системные требования к игре достаточно низки: процессор уровня Pentium 166 и 32 Мб памяти. Рекомендуемая скорость соединения – не ниже 28000 bps. Бета-открытие ShockForce намечено уже на 2-е февраля этого года. Все подробности смотрите на сайте

http://www.imagiconline.com.

KKND2: Даешь Сеть!

Компания Melbourne House, автор нашумевшей стратегии KKND2: Krossfire, выпустила для своего детища первый патч, рассчитанный на игроков в режиме multiplayer, который включает в себя поддержку Direct Play Lobby. Такое дополнение позволяет играть в онлайновую версию KKND2 через ряд серверов в Интернет. Туда же включена и возможность применять некоторые полезные cheat codes. Патч занимает около 500 Kb в архиве. Кроме этого, теперь можно скачать и целый ряд дополнительных миссий. Их выпуск будет продолжаться в течение нескольких месяцев. А на момент написания этой заметки там были помещены пока только 4 из них: The Gemini XII, Over The River, Army Group South и Renegade Robots. Размер архивов в среднем тот же – около полумегабайта каждый. Остается добавить, что все это вы найдете на web-сайте компании по адресу http://www.melbournehouse.com.

Swords & Sorcery: Классика в 3D

Уже этим летом на полки магазинов поступит новая ролевая игра Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness, разрабатываемая широко известным RPG-дизайнером D.W. Bradley и его новой командой программистов, именуемой Heuristic Park. Несмотря на несколько неожиданное графическое исполнение, никаких «шагов в сторону» в игре не будет: классические правила в сочетании с привычными атрибутами ролевых игр. В Swords & Sorcery будет 6 главных героев, которых можно будет создавать на основе 10 рас и 15 классов. Игровой движок будет похожим на те, что применяются в 3D-аркадах, причем с видом от первого или от третьего лица по выбору играющего. Главной отличительной чертой Swords & Sorcery должна стать не совсем стандартная поддержка многопользовательского режима: персонажи будут полностью переносимыми между двумя режимами, sinlge-player и multiplayer. Что касается сюжета, то действие игры будет происходить в 4 различных регионах фэнтезийного мира Gael-Serran, при этом основная цель – расправиться с неким падшим жрецом Cet Ude D'ua Khan, наводящего ужас на всех и вся.



Согласно мнениям аналитиков, на Swords & Sorcery возлагаются большие надежды, – ведь «перу» легендарного Bradley принадлежат такие классические хиты, как Wizardry V, VI и VII (издатель – компания Sirtech). Добавим, что разработка Swords & Sorcery ведется на базе Westwood Studios (эта же компания обеспечит и поддержку multiplayer), а опубликовать игру предстоит компании Virgin Interactive.

E-Mail как альтернатива всему остальному

С интересной проектом, названным em@il Games, выходит на рынок компания Hasbro Interactive. По ее мнению определенным спросом будут пользоваться игры, рассчитаные на двух игроков и использующие... электронную почту для обмена ходами. Звучит, на первый взгляд, несколько самонадеянно. В самом деле, кто захочет играть, обмениваясь информацией «по старинке», когда в Интернет полно бесплатных игровых систем практически на любой вкус, причем работающих в режиме реального времени? Но факт есть факт: уже в ближайшем феврале Hasbro пускает в продажу первые 4 игры из 11 запланированных: Head-to-Head Football, Scrabble, Battleship и Chess-Checkers-Backgammon, по цене $15 за копию. Интересно, что для игры вдвоем будет достаточно лишь одной копии. Чтобы обмениваться ходами, на компьютере каждого из игроков должна быть установлена любая почтовая программа, поддерживающая передачу файлов (естественно, нужен будет и почтовый ящик). Открывая присоединенный к сообщению файл, игрок будет видеть, какой ход сделал его оппонент, после он сможет ответить своим ходом и т.д. Кроме самих ходов можно будет передавать и сообщения (!!!). Трудно сказать, что из этого в конце концов получится. Добавим лишь, что во избежание досадных ошибок, Hasbro Interactive намеревается снабдить коробки с em@il-играми большими и яркими наклейками «For Playing By E-Mail Only!». Официальный сайт проекта – http://email.games.com.

Очередная порция Caesar III

Компания Sierra Studios (в соавторстве с Impressions Software) опубликовала бесплатный Enhancement Package для своей популярной античной стратегии Caesar III. Среди предлагаемых усовершенствований: 5 уровней сложности, возможность отключения «божеских» деяний, дополнительная информация о торговцах и покупателях, видимость волков на «радаре», дополнительные «горячие» клавиши и упростившееся удаление сохраненных игр. Размер дополнения составляет всего 400 Кб в архиве. Чтобы его скачать, посетите наш сайт.

Katmai: Пришло время Pentium III или «Наш ответ AMD»

11-го января компания Intel наконец-то официально оповестила мир о скором появлении очередного поколения своих процессоров. Pentium III, уже известный многим под кодовым именем Katmai, будет первое время выпускаться в двух вариантах: с внутренней частотой 450 и 500 МГц соответственно. В новый чип будет заложена усовершенствованная система команд, получившая название Streaming SIMD Extensions. Ее основными отличительными чертами будут являться: SIMD Floating Point (то, что до сей поры было успешно применено лишь в технологии 3DNow!, внедренной в последние процессоры компании AMD), потоковая архитектура памяти и, наконец, широкий набор команд для работы с трехмерной графикой и задачами распознавания речи в реальном времени. Параллельно с Pentium III будет выпускаться и его «старший брат», процессор Pentium III Xeon, предназначенный для «крутых» машин, типа серверов и рабо-





чих станций. Ни в какие другие подробности представители Intel не вдавались, была уточнена лишь стоимость Pentium III: ожидется, что уже в апреле оба процессора должны стоить $445 (450 Мгц) и $680 (500 МГц) соответственно. Пока известно лишь, что первые партии новых «разумных кристаллов» появятся на рынке уже в конце февраля этого года.

■ Кое-что для Need for Speed III

Неофициальный сайт хитового автоимитатора Need for Speed III, NFSCheats.com, предложил всем желающим несколько полезных утилит, позволяющих «покопаться» в любимой игре, а именно: Track Editor (30 Кб), 3D Car Editor (50 + 1550 Кб) и специальную программу для распаковки VIV-файлов, называемую VIV Wizard (260 Кб). Все утилиты написаны под Windows95 и, как вы уже догадались, предназначаются для тех, кому уже успели наскучить трассы и машины, включенные в знаменитую игру. Сайт был создан несколькими знтузиастами Need for Speed (правда, при поддержке спонсоров) и похоже, что все еще только начинается. По крайней мере, авторы уже приступили к оформлению web-сайта NFS4.com (интересно, к чему бы это?) Кстати, упомянутые утилиты будут совершенствоваться, так что не забывайте заглядывать. Адрес сайта вполне очевиден – http://www.nfscheats.com.

■ SubTitans: Фаи – лучший советчик

Австралийская компания Megamedia, разрабатывающая многобещающую подводную стратегию SubTitans (мы уже упоминали о ней в прошлом номере «Навигатора»), поступила несколько необычно: открыла на web-сайте еще не вышедшей игры (www.subtitans.com) фан-клуб. Странная на первый взгляд затея немедленно дала неоценимый результат, а именно: внезапный шквал писем и пожеланий позволил Megamedia несколько перекоординировать разработку SubTitans. Самым значительным изменением будет возможность скачивать дополнительные юниты непосредственно с web-сайта игры, что, по словам руководителей проекта, «позволит переигрывать старые миссии совершенно по другому». Среди пока что обсуждаемых предложений: автоматическое скачивание дополнений к игре, всяческие усовершенствования боевых единиц, поддержка голосовых эффектов и масса всего прочего. Что из этих многочисленных идей найдет свое воплощение в конечном продукте – пока что не ясно.

■ Работа в «1С»

«1С» требуются специалисты в области «паблик рилейшнз»: подготовка текстов статей и реклам, планирование и проведение работ по формированию и поддержанию имиджа фирмы, контакты со средствами массовой информации, рекламными и общественными организациями. Желательны понимание предметной области, навыки написания связных текстов, знакомство с миром прессы, хорошая грамотность, умение работать с людьми, общая культура. Знакомство с компьютерным макетированием и художественный вкус будут дополнительным преимуществом.

■ Компания Nival дает объявления о работе

Компания Nival, на выгодных условиях ищет программистов и дизайнера (старых, наверное, злые белки съели :)). Присылать резюме или обращаться за дополнительной информацией:

Сергей Орловский (Serge Orlovsky).
E-mail: job@nival.com

Программист на полный рабочий день (tools)
Требования:
Высшее образование
Отличный алгоритмический базис
Опыт программирования на С не менее 2-х лет
Опыт программирования на С++ не менее 2-х лет
Опыт работы с MSVC, VSS
Опыт программирования под Windows
Опыт программирования на MFC не менее 2-х лет
Знание DirectX
Умение работать в коллективе
Приветствуется:
Опыт работы с разнообразными коммерческими библиотеками
Опыт работы с 2D/3D графикой
Знание Assembler x86, VTune (оптимизация под Pentium/MMX/PII/Katmai)
Опыт создания многозадачных/многопоточных приложений
Опыт программирования для PSX
Знание CGI, HTML, Java
Увлеченность, способность работать внеурочно, когда необходимо
Опыт участия в крупных проектах
Английский язык

Программист на полный рабочий день (server)
Требования:
Высшее образование
Отличный алгоритмический базис
Опыт программирования на С не менее 4-х лет
Опыт программирования на С++ не менее 3-х лет
Опыт работы с MSVC, VSS
Опыт создания многозадачных/многопоточных приложений
Глубокие знания архитектуры Client/Server
Знание внутреннего устройства протоколов TCP/IP, IPX, UDP
Опыт программирования под Windows
Знание MFC и DirectX
Знание Assembler x86, VTune (оптимизация под Pentium/MMX/PII/Katmai)
Умение работать в коллективе
Приветствуется:
Опыт работы с разнообразными коммерческими библиотеками
Знание базовых алгоритмов AI в компьютерных играх
Опыт программирования Unix
Знание CGI, HTML, Java
Увлеченность, способность работать внеурочно, когда необходимо
Опыт участия в крупных проектах
Английский язык

Дизайнер компьютерных игр на полный рабочий день
Требования:
Опыт работы дизайнером компьютерных игр
Наличие законченных разработок
Приветствуется:
Опыт разработки модулей для AD&D, GURPS

Новости подготовили:
Spellbound,
Константин Подстрешный

ВНИМАНИЮ ПОДПИСЧИКОВ!

В связи с изменением цен подписавшиеся ранее на 6 месяцев должны переоформить подписку на второй квартал 1999 года в любом отделении связи.
По интересующим Вас вопросам обращаться по телефонам: (095) 475-4917, 190-9768

Гуру Брамин

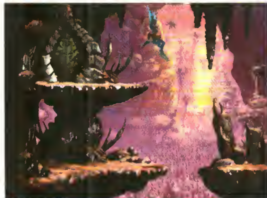
Oddworld: Abe's Exoddus

Жанр	Логическая аркада
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Oddworld Inhabitants Digital Dialect
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM Windows 95, 98

Кусочек счастья

Психоделика и Пелевин - великие вещи (особенно в умеренных количествах), но уж больно серьезные. Нирвана, буддийское просветление, экстаз, наконец, достигаются существенно более простыми способами - например, тем же Oddworld'ом. Сознание освобождается, раскрепощается, теряет все, что поддерживало его до тех пор, и становится чистым, ясным и безмятежным, а остатки личности мирно радуются окружающему миру, не отвлекаясь на разные глупости. Есть серьезные стратегии, серьезные action'ы, вообще разные серьезные развлечения, и ими можно с большим удовольствием (и иногда - пользой) заниматься - а есть Oddworld, который сделает вашу жизнь одновременно простой и прекрасной в этой простоте. Чего вы хотите от игры, в которой с самого начала приходится переступить через тот факт, что общаться придется с мудоконами. Так сложилось. Они назывались по-английски, но надо же было так совпасть! И вот однажды в далеком мудоконском царстве-государстве...





Давным, очевидно, давно

...всем мудоконам настала полная большая неприятность. Малоприятные зеленые создания, которыми, собственно, мудоконы и являются, были порабощены просто откровенно неприятными волосатыми разноцветными созданиями под имени слиги. Эти последние заставляли мудоконов работать на особых фабриках по изготовлению деликатесов, немаловажным ингредиентом которых являлись сами мудоконы. И прозябали бы себе мудоконы в этой самой неприятности, если бы не... "His scarred hand branded on moons odd face/This hero may free the mudokon race/With skin of blue and spirit guides too/Only he can save our bones from brew/But shall he fall to glukkon yoke/Mudokon nation... be doomed to croack", что в переводе означает "Прийдем мы и вломим всем так, что мало не покажется, а кожа у нас будет голубой". Ну, а если не выйдет, то тогда уже окончательно... неприятность. Причем уже всем мудоконам. Так что Abe'у - герою - есть за что бороться.

Личность яркая и незаурядная, нам знакома по первой части игры - Abe's Odyssey. В тот раз уже проявила свои разнообразные таланты и спасла некую часть населения, однако все же умудрилась вляпаться в какую-то историю, в результате чего и появилась рассматриваемая игра. В общем-то, Abe умеет все то же самое, что и остальные мудоконы (отличия описаны в стихе), да только повезло герою попасть под наше талантливое руководство. А мы народ такой - нам и ума оторваться от шахты и побежать за приключениями хватит, и под выстрел лишний раз попасть не страшно... В общем, трепещите, гурманы-поработители!

Принц нашего времени

Дальше все нехитро. Игра представляет собой смесь двух самых фундаментальных и народных игровых жанров - аркады и как-бы-логических развлечений. Abe не только не умеет того, что обязан уметь нормальный герой аркады - голубокожий мудокон не просто не в состоянии замочить врага из чего-нибудь огнестрельного, - но еще и не владеет основным оружием аркад - прыжком. Падение на врага с пристойной высоты заканчивается не исчезновением последнего с "чпоком", а бесславной гибелью нашего героя. Более того: даже если врага не было, но высота действительно была значимой, результат получится таким же, и только птицы - тамошний мистический символ нашей избранности - взовьются над медленно растворяющимся телом. Зато мы умные! Мы не милитаристы - наша задача смотаться и какую-нибудь часть своего народа за собой увести. Если охранника нет - открываем портал, и все быстро уходят. Если охранник есть - можно и подождать, пока уйдет. Главное - ждать с умом: например, в тени. И, кроме того, мы ловкие: если охранник не уходит, то, может быть, удастся пробежать мимо и спрыгнуть в какой-нибудь люк, прежде чем мерзавец успеет осознать, что произошло, и откроет стрельбу?

Формально процесс игры заключается в следующем: Abe владеет некоторым набором умений - перемещаться разными способами (бежать, прыгать, перекатываться, подтягиваться), бросать камни (в целях обезвреживания мин), дергать за рычаги и тому подобные действия - а кроме того, умеет вселяться в тела некоторых врагов и делать все то, что позволяют их анатомия и физиология. Для полноты картины отметим, что враг при этом вполне может находиться "далеко" - главное, чтобы это "далеко" было видно с того экрана, на котором находится Abe. Таким образом, вселение в чье-то тело иногда дает нам возможность нажать недоступный нам самим рычаг. Так вот: со всеми этими возможностями Abe забрасывается на специально задизайненный уровень (или даже лабиринт), где игроку сначала предстоит сообразить, какие именно умения и в каком порядке нужно применять, а потом реализовать все это - причем возможности остановиться и оценить ситуацию может и не представиться. Большинство "задачек" решается единственным способом. То есть, вы можете, конечно, поменять порядок открывания дверей так же, как Рабинович - носки ("правый - на левый, левый - на правый"). Или можете попробовать обогнать охранника вместо того, чтобы сбросить на него что-нибудь тяжелое. Но в первом случае разнообразие будем невелико. А во втором вы практически обречены на провал: дизайн уровней хороший, но очень жесткий. Но очень хороший.

Какими бы сложными ни были головоломки, правила игры и структура действий остаются абсолютно понятными. Перед игроком не стоит задача: "как же и с какой же точки туда запрыгнуть". Нужно думать о том, в каком порядке стравливать врагов, нужно совершать чудеса ловкости и очень точно рассчитывать прыжки - но застрять из-за того, что просто не знаешь, как найденное решение реализовать, не получится. В крайнем случае, вы

можете пропустить какой-нибудь выход на другой зкран, но и такие случаи редки: игра очень дружелюбна. У меня такое произошло только один раз, да и то минуты на полторы: потом я заметил сыпавшиеся с потолка камешки, свидетельствовавшие о возможности подтянуться на следующий "зтаж". Ну, и кроме последовательной и поначалу даже линейной структуры уровней, есть еще и tutorial, причем неизбежный: первые несколько уровней выстроены, как обучающие; от простого - к сложному: сначала нужно совершить серию прыжков, потом научиться открывать порталы, потом - общаться с другими мудоконами, прыгать в люки и перекатываться на бегу, quicksave'иться, наконец, - а вот потом уже вас забрасывают в чисто поле, и делайте, что хотите; впрочем, отчасти tutorial будет продолжаться почти всю игру. (Есть, конечно, опасность заскучать во время зтого самого tutorial - но об зтом ниже). В общем, при всем разнообразии возможных действий застрять из-за *неумения* что-то сделать практически невозможно. И так же невозможно не знать, куда идти дальше. Все внимание - головоломкам.

Еще пару слов. У игры отличная динамика - то есть аркадный момент хоть и не является невероятно сложным (логика все же), но отлажен так, что расслабляться не приходилось. Ситуации, в которых не та нажатая клавиша приравнивается к ошибке сапера, редки, но умение четко рассчитать, когда именно жать прыжок или отпускать бег, все же иногда спасает жизнь, а даже если нет - маневрировать Abe'ом кое-как и то же самое с большим изяществом - зто два совсем разных удовольствия. Не слишком сложно - так, что даже очень неопытный игрок справится (проверено), не чересчур просто - так, что есть, где проявлять мастерство. Просто отлично. Игра широких возможностей. И так во всем - головоломки, плотность врагов, те же секреты, наконец, - хочешь, проходи по прямой, хочешь, обшаривай все зкраны в борьбе за спасение каждого мудокона; количество спасенных, погибших и оставшихся в данном... лабиринте тебе услужливо сообщают раз в 10-15 зкранов.

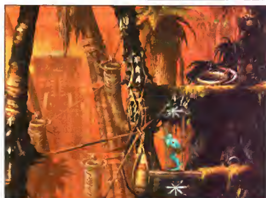
Больше всего процесс похож на "Принца" - незабвенного, великого, вечного Prince of Persia. Только у Prince'а был острый меч, а у Abe'а - возможность вселяться во врагов. В остальном - та же история. И слово "лабиринт" всплывает не зря: можно, конечно, и Prince'евские, и Abe'овские уровни называть "уровнями", но уж больно сильна атмосфера - и у Prince'а получались подземелья, а у Abe'а, скажем, катакомбы. Пещеры. Заросли джунглей. Лабиринты, в общем. И та, и другая игры захватывают невероятно. И та, и другая - с безупречно увлекательным процессом. И та, и другая не имели повторений - если не считать Abe'а продолжением Prince'а. А мне, если честно, очень хочется. И что-то подсказывает, что готовящийся "PoP 3D" существенно меньше Abe'а будет заслуживать гордого имени "продолжения" - выработался, наверное, за время работы в журнале узкоспециализированный пессимизм. Подсказывает, и все тут.

Зигзаг Mudachee

И все же вышеперечисленное - основание лишь для того, чтобы назвать игру "очень хорошей". А Abe - игра гениальная. И причина зтого - в чем-то, на что накладываются все правила игры, баланс и дизайн уровней. Проще всего зто "что-то" описать не очень содержательной, но очень выразительной фразой: "Они классные!"

Мир Oddworld'а проработан великолепно: мудоконы не только хорошо придуманы, но и хорошо прорисованы, и все вокруг них тоже сделано великолепно. Талантливо. Гениально (повторюсь). Abe классно треплет по плечу товарища, говоря "Sorry", классно сбивает его с ног оплеухой, классно поворачивается и нажимает на встречающиеся кнопки; товарищи классно стучат молотками и классно машут руками, говоря "Hi", а враги классно отвешивают... по шее товарищам, стреляют, топочут ногами, дерутся и лазают по веревкам (по-русски - "анимация персонажей приводит в совершенный восторг"). Особо мерзкие враги вызывают абсолютно аутентичное чувство омерзения. Подъем на стуле (как вас, так и всех присутствующих) и визги (если вы - дама) в самые ответственные моменты - когда Abe'а вот-вот сожрут - вам гарантированы: и дело здесь как в общей увлекательности игры, так и в том, что больно уж с гнусными звуками его сжирают. Фоны вы можете разглядеть сами: единственное, что добавлю, - на мониторе зто смотрится еще лучше, а персонаж безупречно вписывается в "пейзаж" и на передних, и на задних планах. Наконец, звуки тоже достойны всяческих похвал - они то ли создают образы, то ли очень хорошо им соответствуют, но в любом случае воспринимаются "на ура": именно так и должны говорить зти персонажи. И desktop theme из них получился бы классный. Такое, правда, уже было, и не один раз. А вот столь потрясающая графика очень редка - если я вообще что-то подобное припомню.

В Oddworld - потрясающая, великолепная, гениальная по всем параметрам атмосфера (и пусть еще раз повторюсь). Это мир, в который можно уйти за головой прямо со стула перед монитором - как уходили в лучшие времена. Это вещь, в которую можно погрузиться с ходу и которая упорно не хочет надоедать. По-моему, она и не надоест - по крайней мере, ни у меня, ни у тех, кому я показывал Abe's Exoddus, "перенасыщения" не случилось. Да плюс к атмосфере - потрясающий, великолепный, гениальный gameplay. Чего еще надо?





Полный кайф

Чем можно упрекнуть Oddworld: Abe's Odyssey? Только тем, что зто - аркада. Сей прискорбный факт - единственное, что останавливает руку, собирающуюся поставить те рейтинги, которые опубликованы ниже. С собой надо бороться. И что-либо отличное от опубликованного ниже рука ставить все равно не поднимается. Сравнивать с Unreal'ом? Тогда давайте сразу с Warcraft'ом, а лучше - с гонками на скутерах (причем вживую). Oddworld - не то чтобы очень хорошая игра. Oddworld - игра безупречная. (Да, разве что одно - во второй части появилось очень мало нового по сравнению с первой. Для тех, кто не видел первую часть, сие неважно; тем, кто видел, зта рецензия все равно не нужна. Ну, считайте, игровой интерес - "почти десять"). Убежденные аркадофобы могу поставить в "игровой интерес" столько, на сколько они вообще оценивают аркады (и пару баллов прибавить: Oddworld - зто не "вообще"). Остальным - долгих, хороших часов безмятежного и безупречного (как и было сказано) удовольствия! Oddworld - зто Игра.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●◗
Звук и музыка	●●●●●●●●●◗
Управление	●●●●●●●●●●
Рейтинг	9.6

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Sonic R

Павел Коротов

Жанр	3D аркадные гонки
Издатель	Sega
Разработчик	Sega
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
	Windows 95, 98

Ежи быстрее звука

Сложно найти на земном шаре человека, не знающего, кто такой ежик Sonic. Этому талисману фирмы Sega удалось пережить 8-, 16- и даже 32-битные приставки и появиться-таки в полной своей ежиной красе на PC. Конечно, версия для персональных компьютеров вышла с некоторым опозданием по сравнению с приставочным вариантом, однако, с учетом того, что Sega - прежде всего, монстр рынка видеоприставок, зто опоздание кажется не таким уж значительным.

И на этот раз приготовьтесь к тому, что игра потребует от вашего компьютера соответствия "последней моде" - процессора побыстрее и, желательно, трехмерного акселератора. Ведь Sonic уже давным-давно превратился из маленькой двумерной букашки в современного трехмерного героя.



Инерция у колючего животного - будь здоров

R?

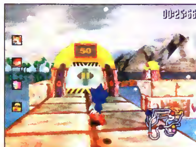
Не секрет, что обычно после названия игры ставится цифра с номером серии. Здесь же мы видим загадочную букву "R". Что это такое? Игра нумер R? Или Sonic Returns? А, может быть, Sonic Racing? Пожалуй, последний вариант ближе всего к истине. Sonic R представляет собой трехмерные мультяшные гонки. Причем, большинство "гонщиков" передвигаются на своих двоих, без особого труда опережая соперников, решившихся сесть за руль автомобиля.

В игре используется так называемая "Tomb Raider'овская" графика: мы наблюдаем за участниками забега со стороны, причем камера постоянно меняет свое положение. Как было упомянуто выше, поддерживаются все современные акселераторы трехмерной графики, хотя на достаточно мощном компьютере игра смотрится неплохо и без них.

Как же без сюжета?

Действительно, никак. Казалось бы, какой сюжет можно придумать для аркадной гонки? Ан нет, без этого - никак. Оказывается, все началось с того, что Sonic и его приятель, Tails, решили отправиться в отпуск. По дороге на курорт на глаза Tails попалось объявление, гласившее: "Всем! Всем! Всем! Приглашаются желающие участвовать в гонках на титул Самого Быстрого Бегуна Мира! Вы удостоитесь чести соревноваться с самим доктором Robotnik!". Только Tails прочитал это объявление вслух и обернулся к Sonic'у, чтобы спросить, примет ли тот участие в состязании, как Самый Быстрый Колючий Бегун Мира сорвался с места и понесся к месту проведения состязания.

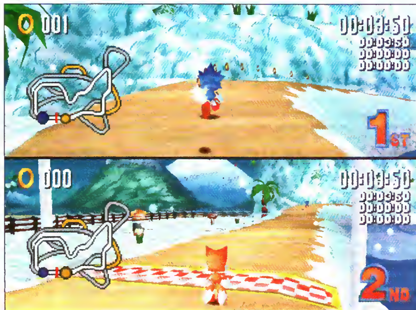
Уж он-то знал, что сумасшедший доктор не зря устроил эти гонки. Наверняка Robotnik придумал новый план, как завладеть Изумрудами Хаоса и поработить Землю. Тем временем, сам доктор злорадно потирал руки: похоже, одним выстрелом ему удастся убить сразу дух зайцев, точнее, одного ежа и... и еще кого-нибудь и попутно завладеть миром. Наконец-то Sonic попался в его коварную ловушку. Уж теперь он свое получит сполна!



В это же время, вечный соперник Sonic'a, Knuckles, узнав об участии своего конкурента в забеге, принимает решение попробовать и свои силы в чемпионате. Наконец, "олимпийскую" пятерку дополняют Tails (не мог же он оставить друга без поддержки) и Amy. Последняя узнала о коварных планах доктора и хочет перехватить Изумруды до того, как сумасшедший ученый наложит на них свою клешню.

Гонщики всех времен и народов

"Пять персонажей?" - скажете вы - "Фи, почему так мало?". Да, пять, но пять абсолютно не похожих друг на друга персонажей. Sonic, например, может развить самую быструю скорость и отлично прыгает, но очень неторопливо разгоняется. Knuckles - самый сбалансированный персонаж, превосходно подходит для начинающих. Он не слишком легок, а потому превосходно вписывается даже в самые крутые повороты и, в то же время, не слишком тяжел, и может бегать довольно быстро. Tails - эдакий пушок, гонимый ветром. Если вам нужна точность, это - не ваш персонаж. Он быстро разгоняется, но на крутых поворотах его



Если экран, разделенный на две части уже кажется маленьким, что же будет, когда за один компьютер сядут четыре игрока?



■ Вид но город с высоты ежиного полето



■ Кок и в жизни, "Зопорожец" едет очень быстро с горки

заносит так, что только чудо или резкая остановка спасают его от падения в воду или от столкновения со стеной. Наконец, Amy - миниатюрная ежиха - один из самых неторопливых и мощных гонщиков. А все из-за машины, в которой она восседает, машины, похожей на бронированный запорожец с двигателем БЕЛАЗа. Представляете себе это чудо техники? С трудом? Да уж, это надо видеть в действии.

Кроме скорости и маневренности, "атлеты" отличаются некоторыми особыми свойствами. Например, Sonic может совершать двойной прыжок, Tails - летать на небольшой высоте, а автомобиль Amy - скользить по воде, как катер.

Вы, наверное, удивляетесь, почему я ничего не сказал о последнем участнике, без которого гонки вряд ли состоялись бы, о докторе Robotnik. Дело в том, что он - секретный персонаж. И, хотя он присутствует в каждой гонке Гран При как ваш соперник, его нельзя выбрать изначально как персонажа, за которого можно играть. А вот потом, когда вы кое-что сделаете... но ладно, не буду раскрывать все секреты, а иначе вам будет неинтересно играть. Скажу только, что в арсенале доктора есть одно очень мощное средство борьбы с противниками - ракетница. Поэтому, если увидите на себе перекрестье прицела, знайте: доктор Robotnik за вами следит.

Где, как и с кем?

Гоночных трасс в игре, как и персонажей, ровно пять штук: четыре из них доступны сразу, до пятой вам придется добираться самому. Resort Island - курорт с поющими птичками и водопадами; Radical City - мрачный мегаполис (настолько мрачный, насколько может быть таким мегаполис, нарисованный в веселом мультяшном стиле), Regal Ruin - лабиринты египетских руин; Reactive Factory - фабрика будущего. Именно в этом порядке возрастает и сложность трасс. На каждой трассе, кроме основной дороги, существует множество ответвлений, закоулков, секретных мест, да и просто коротких, но малозаметных дорог. Еще более разнообразят игру меняющиеся погодные условия. Будет ли дождливая погода, снег или ясное солнце - скорость передвижения или легкость вхождения в поворот от этого никак не зависят, зато узнать знакомые места под снежным покровом может оказаться не так-то и просто.

Как и в любой игре про Sonic'а, здесь вам не обойтись без собирания золотых колечек. Чем больше этих колечек, тем лучше. Ведь некоторые секретные двери открываются только золотом.

Также исключительно на драгоценных металлах работает акселератор - устройство, установленное в некоторых местах трасс. С его помощью вы сможете несколько секунд нестись не со сверхзвуковой, а со сверх сверхзвуковой скоростью. Правда, этот аппарат "пожирает" весь ваш запас желтых кругляшек, но за по-настоящему большую скорость и платить приходится по-настоящему много.

Кроме колечек, на трассе встречаются и другие полезные предметы, вроде водного щита, позволяющего вам ходить по воде, и щита-магнита, притягивающего к вам золотые колечки.

Но, как бы ни были сложны трассы, сколько бы там ни было секретов, все равно проходятся они довольно быстро. И тут разработчикам приходится идти на различные ухищрения, чтобы растянуть вам удовольствие от игры.

Кроме режима Гран При, в Sonic R встроены еще четыре режима одиночной и два режима многопользовательской игры. В одиночной игре: стандартная гонка на время, гонка на время в обратную сторону (т. е. вы начинаете с финиша, а прибегаете на старт), "найти пять шариков" (понятно из названия) и "осалить", т. е. толкнуть четырех других гонщиков.

Многопользовательская игра не представляет такого разнообразия. Несколько человек смогут поиграть одновременно только с одного компьютера. Максимальное число игроков - четыре (двое - на клавиатуре, двое - на джойстиках). Однако думается, что четырем будет довольно тесно за одним компьютером, да еще и экран, поделенный на четыре части... Немудрено и запутаться. Так что максимум, на что приходится реально рассчитывать - два человека, играющих либо наперегонки, либо соревнующихся, кто соберет больше шариков.

Порты идут!

Вообще, отрадно наблюдать, что порты приставочных игр на персональные компьютеры становятся все качественнее и качественнее. В Sonic R, например, существует полноценное меню, можно изменять многочисленные опции, а в перерывах между гонками - сохраняться и загружать старые игры. При этом Sonic R не утратил высокого качества графики и веселой атмосферы трехмерной мультяшной аркады. Высоких вам прыжков, любители ежика Sonic'а!

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
3Dfx	★★★★★★★★★
Звук и музыка	●●●●●●
Управление	●●●●●●●●

Рейтинг 8.0

Время освоения: до 1 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Дмитрий Смыслов

Fatal Abyss

Жанр	Action+симулятор
Издатель	Segasoft Network Inc.
Разработчик	Humansoft
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	48 Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

Море всегда влекло человечество. Все-таки есть что-то захватывающее в этой огромной массе воды. Это иной мир, со своими законами, подчас непонятными, подчас просто враждебными; и, тем не менее, человек всегда мечтал покорить эту бездну.

Тема вторжения человека в мир океана неоднократно использовалась и в литературе, и в кино, и в компьютерных играх. Стоит вспомнить хотя бы Wetlands, Archimedian Dynasty. И вот еще одна история покорения моря - встречайте Fatal Abyss от Humansoft.

A pomnish', kak vse nachinalos' ?..

Сюжет игры не блещет особой оригинальностью. Год 2067. В морских глубинах обнаружены залежи нового, чрезвычайно мощного источника энергии – bacteria 241. Угадайте, что было дальше? Как показывает историческая практика, обладание ресурсами, в особенности - энергетическими, всегда было своеобразным тузом в рукаве. И рано или поздно борьба за контроль над ресурсом - будь то нефть, тибериум, спайс или что-нибудь еще - перерастала в вооруженный игровой конфликт. В борьбу за bacteria 241 вступили две корпорации: союз исследователей Eco-Systems и преступная организация Proteus-Tech. Что ж, в добрый путь! И let the combat begin!





Pervie shagi

Для начала стоит определиться, за кого вы будете играть. За каждую из сторон предусмотрено по кампании. Миссии кампаний "зеркальные", то есть, если при игре за ES нужно что-то защитить, то целью этой же миссии за PT будет что-то непременно разрушить. Сюжетно обе стороны просто стремятся к процветанию, силы их примерно равны; выбор зависит исключительно от пристрастий игрока.

После несколько занудного брифинга, из которого все-таки можно, хотя и с некоторым напряжением, понять основные цели предстоящей миссии, вы направляетесь в док выбирать лодку для текущего задания. Особо разгуляться негде: на выбор предоставляются разведывательный катер (Scout RV), быстрый атакующий корабль (Fast AV) и тяжелый атакующий корабль (Heavy AV). Корабли отличаются количеством брони и мощностью вооружения. Что вам ближе - легкая и маневренная, но вместе с тем крайне уязвимая, или хорошо защищенная, но неповоротливая лодка - решайте сами. В принципе, в выборе корабля основным аргументом становится тип предстоящей миссии. Сами понимаете, нет смысла идти в разведку на танке (или что там у них?). Однако учтите, бой на Scout RV с превосходящими силами противника – это высший пилотаж. Не рискуйте поначалу, жизнь дается одна.

Следующий шаг – выбор вооружения. Мощность и боезапас последнего напрямую зависят от тоннажа посудины. Вы можете взять стандартный комплект или выбрать все самостоятельно; если у вас получилось что-то симпатичное, конфигурацию можно сохранить. Впрочем, исходный вариант достаточно универсален и в большинстве случаев не требует изменения. И хватит отсиживаться на базе: пора на деле показать, кто чего стоит.



Uhodim pod vodu

Внешние створы шлюза открыты, и теперь ваша жизнь только в ваших руках. О внешнем оформлении чуть позже; сейчас - об игровом процессе. Игра умеренно сложна; миссии предельно четки и понятны. Слава Богу, нет никаких заковыких вроде необходимости попасть в вентиляционное отверстие южнее левой скалы с примерными координатами 20-30-43 с расстояния не меньше 2 километров (приказ – себя не раскрывать), причем координаты - более чем примерные, а левая скала при обзоре с другой стороны резко становится правой. Все ясно-понятно и без излишней оригинальности: атака, оборона, патруль, эскорт, разведка. Противники действуют в соответствии со своей партией: истребители атакуют и связывают вас боем, тяжелые корабли обстреливают издалека, транспорты идут заданным курсом. В общем, все при деле и каждый на своем месте. AI можно охарактеризовать как средний. С одной стороны, противник не дает расстреливать себя в спину, даже если перед попаданием он, скажем, самозабвенно громил вашу базу. Но иногда от его тупости просто диву даешься. К счастью, периоды осознанного поведения врагов несравненно более продолжительны "минут помутнения". В целом, впечатление складывается более чем благоприятное.

Chto vidno, chto slyshno

Первую миссию я прошел только со второго раза - и не потому, что она очень сложна, а потому, что залюбовался. Графика - отменная, любоваться начинаешь сразу же, как оказываешься за пределами базы - и это даже при теперешней привычности цветного света, полигональных моделей и z-buffering'а. Все на месте,



а эффекты достойны отдельной статьи. О, эти пенные следы торпед, пучки света корабельных прожекторов, взрывы! Словами описать практически невозможно, это надо видеть. Плюс к тому, действие ведь происходит глубоко под водой, значит, видимость значительно ограничена. Картинка упрощается, и компьютеру не нужно обрабатывать бешеное количество полигонов - соответственно, увеличивается быстродействие, уменьшаются системные требования. Низкий поклон разработчикам. Звук тоже весьма неплох, хотя ничего выдающегося: добротное стерео на 16 каналов. А вот с управлением несколько сложнее. В Fatal Abyss задействована большая часть клавиатуры - поэтому, чтобы нормально поиграть без джойстика, за спиной должно быть хотя бы 3 класса музыкальной школы по классу фортепиано. Ну, или аккордеона: очень уж неудобно.

Itogo

Пора подводить итоги. Что получилось в конце концов? Довольно неплохая вещь, достойная внимания, однако не лишенная некоторых мелких недостатков. С другой стороны, кто в этом мире идеален? Вот то-то и оно. Fatal Abyss - добротный рядовой продукт, способный, тем не менее, доставить немало приятных часов и оставить в сердце множество положительных эмоций. Хотите - поиграйте.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○
Рейтинг	**7.0**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Theatre of Pain

[ASP]-Alrick

Жанр	Fighting Arcade
Издатель	Mirage
Разработчик	Mirage
Требуется	Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
	DOS

В последнее время на фронте PC'шных файтингов наступило некоторое затишье (если не считать "революционного" Bio Freaks). Последний Mortal Kombat не оправдал надежд поклонников жанра и, видимо, понадеявшись, что в отсутствие конкурентов ей удастся откушать кусок пирога, Mirage зарелизила Theatre of Pain. И просчиталась.

Сюжета нет как такового. Понятно, что в драке это дело десятое, но все-таки можно было бы сказать, за что народ по носу получает. Даже простенького расклада типа "плохой-хороший" не наблюдается. Ну а отсутствие заставки просто непростительно. Неужели нельзя было сделать хотя бы рисованный мультик, как, скажем, в Last Bronx? Халтура, господа!

Впрочем, такое ощущение остается от всей игры. Во-первых, движок двухмерный. На дворе 1999 год, а управлять вам придется псевдообъемными героями. Общее количество дерущихся - девять (включая босса). Почти у всех имеется оружие, от которого толку абсолютно никакого (это во-вторых). Понятно, что разработка боя с применением холодного оружия очень сложная вещь, но в нашем случае все реализовано совершенно "левым" образом. Только последний идиот пойдет против трезубца с ножом наперевес. А ведь есть примеры грамотного подхода. Можно вспомнить тот же Last Bronx, который, собственно, на этом и строился, или Mortal Kombat IV, где применение холодного оружия выступает второстепенным моментом, но даже по этому аспекту Theatre of Pain явно ему проигрывает. В-третьих, сами персонажи смотрятся не очень. Вроде все на месте, хорошо отрендерено, но в движении... Могли бы добавить кадров анимации либо придумать чего-нибудь новенькое, скажем, появление синяков или порезов. Но даже на графику можно было бы не обращать внимания, если бы не скорость игры. Неторопливые удары, отсутствие бега, неестественные прыжки приводят к тому, что начинаешь жалеть вышедших на арену убогих бойцов, которые не в состоянии продемонстрировать ничего путного.

Звук присутствует, но совершенно не радует. Комментатор просто никакой, а удары и падения на себя совсем не похожи. Музыки нет как таковой.

Единственный плюс игры - низкие системные требования, но лучше поиграть в Mortal Kombat 3, чем тратить время/деньги на детище Mirage.





Игровой интерес	●○○○○○○○○○
Графика	●●○○○○○○○○
Звук и музыка	●○○○○○○○○○
Управление	●●●●●●○○○○
Рейтинг	**2.3**

Время освоения: до 0.5
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

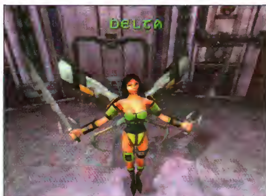
Денис Гусев

Bio-F.R.E.A.K.S

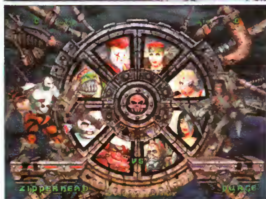
Жанр	Fighting
Издатель	GT Itneractive
Разработчик	Midway
Требуется	Pentium 133, 16 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb, 3D-уск.
	Windows 95, 98

Непрерывная эволюция жанров - увлекательное зрелище. Идет постоянное усложнение и наращивание новых свойств. Если же говорить о файтингах, то они развивались в двух направлениях.

К первому можно отнести симуляторы боевых единоборств со строгой реализацией известных приемов, вплоть до того, что можно проследить конкретные школы. За редким исключением, создатели таких игр отказываются от красочной магии и неестественных супер-ударов. Тому пример - Virtua Fighter 2.







Ко второму - все те игры, в которых бои проводятся между разными киборгами, роботами и любыми органическими созданиями, обладающими набором подходящих конечностей. Причем допускается использование любых средств умерщвления противника - от заклинаний до огнестрельного оружия.

Bio-F.R.E.A.K.S впечатляет обилием оригинальных форм и представляет собой технологический прорыв, поднимающий файтинги на новый уровень.

Фон происходящего зловещий. Некогда могущественная Америка прекратила свое существование. Обострение противоречий между общественной формацией и технологической революцией привело к тому, что США распались на охваченные пожаром гражданских войн частные территории. Глобальные корпорации погрязли в индустриальном шпионаже. Киборги стали реальностью. На руинах демократии возникла новая Америка. В общем, сюжет для очередного фильма Джеймса Камерона.

После несколько занудного текстового интро появляется незамысловатое меню, в котором доступны пять режимов, известных еще со времен великолепного Last Bronx. Аркадный бой, спарринг для двух игроков, командная борьба за максимальное количество побед, схватка на выживание с бесконечной чередой компьютерных противников и специально разработанный для освоения многочисленных комбо тренировочный поединок.

Киборги призваны удивить нового игрока разнообразием - огромный красный бык, имеющий на вооружении ракетную установку, похожая на карающего ангела девушка со стальными крыльями и двумя мечами, безумный клоун с молотом и другие, не менее экзотические существа - все они настолько оригинальны, что воспринимаются с трудом, как-то сложно представить этих человекоподобных biобойцов в движении. Но это только первое впечатление - двигаются они великолепно.

В Bio-F.R.E.A.K.S реализованы два нововведения, которые существенно меняют тактику боя. Бронированные кибернетические организмы могут свободно поражать друг друга на расстоянии. А самое главное, они



могут летать! Отныне ближний бой - явление необязательное. Подавить противника яростным огнем, пока он не успел включить защитный щит или воспарить на реактивных двигателях, - вот в чем состоит новый подход. Энергия для щита и горючее для полетов со временем восстанавливаются.

Похоже, что зрелищность спецэффектов ставилась создателями игрушки во главу угла. Нет, киборги могут наносить и стандартные удары руками и ногами, но при этом вы не сможете толком наблюдать за ведением боя, т.к. в проведении приемов отсутствует четкость, например, вы не увидите, какая рука блокировала удар. Все бойцы обладают набором не слишком сложных и красивых комбо. С другой стороны - все они могут применять один-единственный бросок через всю арену.

Бесконтактный бой - это, конечно, интересно, но одновременно и скучно, так как искажается сама сущность файтинга. Кстати, здесь легко можно отстрелить сопернику руку. Хлещет кровь, противник лишается на некоторое время маневренности, остается только добить его. Здорово?

Лично меня возможность такого расчленения как-то не очень привлекает. Налицо искажение в определенной степени честного поединка (в котором допускается бить лежачего). Для поддержания игрового баланса имеется возможность включения на некоторое время защищающих от пуль энергетических щитов. Неплохая идея, но на эти несколько секунд щит превращает искусно прорисованных киборгов в нагромождение цветных кубиков. Хотя, конечно, некое защитное поле это все же напоминает.

Что способно привести в восторг - так это трехмерное графическое исполнение и анимация бойцов. Многоуровневые арены с опасными зонами в виде лавы, кислоты и других ловушек. Это можно рассматривать как действительно новое слово в жанре. Раньше предполагалось, что внима-



ние должно концентрироваться на движениях бойцов, чтобы вовремя среагировать на ловкий выпад и провести серию упреждающих ударов. Главное - противостояние. А арена была неким фоном, жестко ограниченным пространством, из которого можно было, как максимум, выпасть и тем самым мгновенно проиграть бой. Midway меняет отношение к 3D-пространству, задавая новый стандарт построения арен. Правда, свобода перемещения ограничена, поединок происходит лицом к лицу, но таковы уж законы жанра.

Спецэффекты в игре щедро демонстрируют возможности 3D-акселераторов. Цветной свет, реалистичная кровь, превосходный огонь, вспышки от выстрелов - все это заставляет простить прочие малые огрехи этой оригинальной игре.

Игровой интерес	●●●●●●●)))
Графика	●●●●●●●●●)
Звук и музыка	●●●●●●●)))
Управление	●●●●●●))))
Рейтинг	7.3

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Cybermercs

Gomolog

Жанр	Аркада/стратегия
Издатель	Nora Production
Разработчик	Digital Impact
Требуется	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32Mb RAM Windows 95, 98

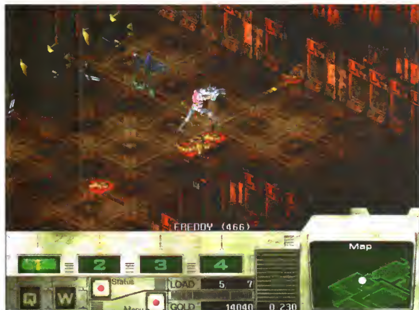
2114 год. Земля в опасности. Надвигается четвертый ледниковый период. Люди начинают мерзнуть и искать спасения в далеком космосе. Космические корабли бороздят межзвездные просторы в поисках пригодных для жизни планет. Вскоре бригада исследователей обнаруживает вполне подходящую для переселения планету в системе далекой звезды. Массовое переселение заканчивается, и Земля становится более необитаемой, чем неоконченная новостройка. Чтобы столь обширные территории не пропали даром, правительство новой колонии решает использовать обледеневшую планету как лагерь для особо опасных преступников. А поскольку последних в 2114 году вдруг оказывается как собак нерезаных, колыбель человечества вновь густо заселяется.

Но тут, откуда ни возьмись, в гости к переселенцам прилетают... угадайте, кто? Правильно, братья по разуму. Они начинают вовсю бесчинствовать, и существование лучшей части человечества оказывается под угрозой. Регулярная армия беспомощна, население в панике, правительство колонии от безысходности обращается за помощью к изгоям с Земли. Эти люди, закаленные условиями жестокой лагерной жизни, становятся единственными, кто может противостоять пришельцам. Самых лучших приглашают стать рейнджерами и заняться дезинфекцией...



Остановись, мгновенье...

Сочиняя игру, разработчики явно были обуреваемы смутными сомнениями: сделать ли просто аркаду в изометрии а-ля Crusader или же стратегию вроде X-Com в реальном времени. Предполагаемые нами бурные дискуссии с нанесением тяжких телесных привели к тому, к чему привели. То есть к рождению неведомой науке зверушки. Впрочем, подозрения о туманном происхождении дитяти зарождаются в игроке далеко не сразу, ибо сначала все выглядит пристойно. Мы смотрим вступительный ролик, где несколько горячих хлопцев и дивчин топают по подозри-



■ Freddy - «супербосс» первой миссии собственной персоной



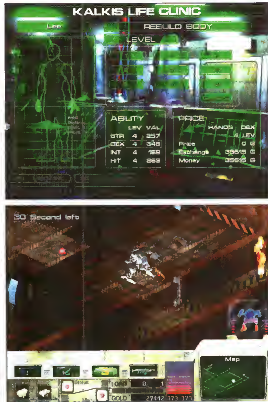
■ Вы думаете, восемь монстров за раз - много?



■ Инкубатор пришельцев обнаружен...

тельному ангару, заставленному ящиками, за которыми явно кто-то скрывается. Отряд идет, напряжение нарастает, кульминация - сверху прыгает какой-то зверь, из тех, на клетках которых в зоопарке висит табличка: «с рук не кормить». Рейнджеры суетятся и палят во все стороны. Кого-то съедают. Занавес.

Игра открывается интерфейсной панелью, оформленной в стиле Apache Longbow. Да-да, такая красивая картинка с домиками - щелкаете на нужном и попадаете в соответствующую структуру. Вот магазин амуниции: на имеющиеся в начале игры финансы предлагается купить автоматы, пулеметы и лазеры, бронежилеты, шлемы и камуфляж. У нас лучший ассортимент! Как, вам совсем ничего не нужно? Забегая вперед, скажем, что после 6-7 миссии нам и вправду ничего не нужно, ибо находимое на поле боя оружие по мощи перешибает ассортимент. Так, разве что за патронами иногда забредем...





■ ... и ликвидирован

В Kalkis Life Clinic можно за деньги накачивать персонажа по четырем параметрам: Intelligence, Hit points, Strength и Dexterity. Понятно, что умным, сильным, ловким и здоровым гораздо легче живется - они легко взламывают компьютеры доступа, таскают за собой тележку оружия и медленнее умирают. Чтобы околевать как можно реже, не тревожа понапрасну винчестер с save'ом, здесь же покупаются аптечки, а в Repair Center ремонтируется потрепанное в боях снаряжение. Последняя формальность - посещение Mercenary Guild, где Центр дает Юстасу задание. Освободить заложников, зачистить территорию... ну, вы сами знаете.

...ты прекрасно

Мы снаружи. Мы одиноки, ибо наемники не работают группами. Как вы думаете, произойдет ли сейчас третье пришествие Crusader'а? При взгляде на графику этот вопрос начинает казаться глупым (см. скрины). После получаса игры - издевательским. В принципе, можно больше ничего не говорить - игра уже мертва, а дальнейшие разговоры будут лишь просыпанием соли на уже бесчувственные раны. Тем не менее, с садистским удовольствием сообщаем вам подробности. Что делать, работа такая.

Уровни плоски, как поверхность CD, текстуры блеклые и вовсе не отвечающие своему призванию навеять мрачную атмосферу. Понятие «детализация» просто неприменимо к Cybermercs. Монстры будто бы пожаловали со страниц плохого комикса про инопланетян - какие-то черви, ящерицы, медузы и бульдоги. Анимация из рук вон, агрессоры дергаются не хуже живого карася на сковородке. И вообще, присутствие художника в творческом коллективе Digital Impact вызывает большие сомнения. Равно как и программиста AI - гроза человеков стремительно чешет к игроку по прямой траектории, но в таких количествах, что каждый пройденный уровень становится похож на братскую могилу в масштабах мамаева побоища. В общем, массовая резня в стиле Postal, только похуже чуток.

Интерфейс дает нам лишний повод излить накопившиеся за время общения с игрой пол-литра желчи. Мышь и невозможность бегать в Diablo были нормой, но если сравнивать с акробатической подвижностью персонажа из Crusader... Мы даже сравнивать не будем - зачем мешать божий дар с тухлой яичницей?

Помучить вас еще? Звук. Набор шипяще-рычащих вербальных колебаний с вкраплением отголосков рокочущей плазмы и пулеметного стрекотания. Кстати, приличный довольно звук, особенно на фоне музыки. В том смысле, что все композиции разработчики, наверное, исполняли на кружках Эсмарха и кухонных принадлежностях. Бетховены, понимаешь...

Однако пора прекращать эту в высшей степени познавательную беседу. Мы достаем из-за пояса саперную лопату и роем игре могилку, насвистывая «сердце красавицы...». R.I.P. Будем приходить раз в год, нет, раз в два года, чтобы полить сорняки и поправить покосившийся крестик. Пойдете с нами?..



Гуру Брамин

Star Wars Rogue Squadron

Жанр	3D-аркада
Издатель	LucasArts Entertainment
Разработчик	LucasArts Entertainment
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

Что может быть банальнее статьи по такой игре: «Уже не первый год Lucas Arts эксплуатирует тему своих знаменитых «Звездных войн». Надо сказать, что в этой серии было выпущено немало неплохих игрушек - достаточно вспомнить...» - и так далее. Сколько раз уже были написаны эти слова! Да, «Звездные войны». Да, опять. Да, для многочисленнейших фанатов (и просто поклонников/любителей). Да, и на это раз хорошо. Что тут еще скажешь?

Новая сказка

Итак, до тех пор, пока буквы не разучатся летать в открытом космосе, в далекой-далекой Галактике будут бушевать «Звездные войны» (в кавычках, очевидно: даже в оригинале это название). Фанаты будут реагировать на мелодию, как полковая лошадь - на трубу, чайники - путать мотив с «Индианой Джонсом», а жизнь и история - продолжаться. В то время, как взоры всего прогрессивного кинематографического человечества устремлены на предысторию, компьютерных товарищей больше интересуют события, последовавшие после уничтожения второй звезды смерти. Kyle Katarn, как мы уже знаем, громил темных Джедаев; а вот лицо номер один, Luke Skywalker, для защиты галактики от недобитых приспешников Империи создал из мастеров X-Wing'ов Rogue Squadron, который сам и возглавил. Усе. Как обычно, предысторией нас не балуют: все самое интересное - внутри игры, а также - при подготовке.

Эскадрон (squadron, в смысле) - это не просто так. Эскадрон - это когда у вас есть личное дело, при желании - пароль, ваше имя находится в длинном списке (который тем больше, чем больше людей на вашей машине играют в игрушку) и все у вас индивидуально - от количества медалей до игровых настроек. Так вот, хоть вы и сами знаете, но я скажу: простое действие - выбор вашей фамилии в списке, сопровождающийся глубоко технологично-футуристическим пиканьем - на пять секунд дает эффект, не достижимый ни в какой RPG. Luke Skywalker я, или там Chewbacca - и все. А вы все тут... далеко не в белом фраке.

Эффекту способствуют также те самые медали - ваши достижения в каждой миссии оцениваются по нескольким параметрам, и если каждый из них достигает определенного уровня, вам дается медаль. Разумным решением является введение возможности переиграть миссию - все равно народ достигал бы того же save'ами, а так напрягаться приходится существенно меньше: застрял - отложил - потом вернулся. Легко и приятно. А потом - смотришь на список и думаешь: «Как же Alrick, гад, умудрился еще тут серебро получить? Надо и мне...» Ну, и ко всему тому, для некоторых персонажей написаны биографии, а при генерации пилота имя выбирается из существующего списка, и вы можете потом даже почитать о себе. В общем, это, конечно, вопросы оформления, но если за счет него можно добиться большей реалистичности и «атмосферности» - честь game-дизайнерам и хвала.





Здесь вам не «vs. TF»

Это было о сюжете. Теперь - хоть такой порядок и нехарактерен - о графике.

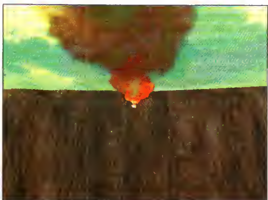
Непростая задача создания качественной ускоренной графики в игре, крутящейся вокруг X-Wing'а со товарищи, была решена разработчиками с честью: в Rogue Squadron очень хорошо реализован тот уровень, который сразу перед Unreal'ом. То есть возьмите лучшее, что есть во втором Кваке, Ларе Крофт (впрочем, третьей еще не видел), еще что-нибудь из этой серии и смешайте. Результат тщательно вылижите. Скажем, тягаться сможет разве что второй Carmageddon, да и то по текстурам, перспективам, некоторым объектам - уступит. Впрочем, допускаю, что технологически есть вещи и посовершенней - но RS все равно выглядит лучше, и дело даже не в том, что фанатизм застил мне белый свет. Просто все задизайнено так хорошо, что недостатки не замечаются, а крутые виражи вдоль скалы с криками «Получи, мерзавец!» проходят «на ура».





И подтверждается это скупыми мужскими ахами и присвистываниями коллег, подходивших к компьютеру во время «тестирования» игрушки (тестирования с закушенной губой, горящими глазами, междометиями и попытками ударить ногой Alrick'а, требующего «дать порулить» и отбирающего джойстик). Заметьте, что среди присутствовавших в редакции попадались и спокойно относящиеся к великой саге люди, то есть рядовое население, «использующее силу» разве что при перемещении мебели, - так вот, оно воспринимает игру «на вид» вполне благосклонно.

В общем, в ситуации с графикой можно оправдываться «стилизацией» - такую пыль, как поднятая летным средством на скрине, не стыдно продавать, даже когда рядом не маячат Tie Bomber'ы. С музыкой так не получится: ее рассматривать в отрыве от атмосферы «Звездных войн» нельзя. По сути, вся музыка является перепевами любимых мелодий из кинофильма, звуки в заставке некогда







можно было услышать в исполнении R2D2, а связь с ведомыми звучит, как если бы на голове был шлем (ну, или как когда в фильме шлем надет на Skywalker'а). И что, снижать оценку потому, что не все фанаты? Не буду: оно качественно, и даже очень хорошо. По общепринятым меркам.

Суммирую: я до сих пор не уверен, свистит у меня в ушах на крутом вираже потому, что в игре есть такой звук, или потому, что все выглядит очень правдоподобно. Этого достаточно, чтобы уважать все оформление - и visual, и sound. Да, и еще одно - хоть список видеокарт/ускорителей, поддерживаемых игрой, и впечатляет, мою Riva'у (в списке присутствовала) RS не опознал. Драйвера соответствовали указанным в readme. Неприятно, но констатирую.

Героизм и будни

Теперь о главном - как во все это играется. Для начала попытаемся абстрагироваться. «Звездных войн» нет. Есть просто "летало".

Краткое описание миссии, указание на то, на чем эту миссию можно выполнять (приставочное свинство: Rogue Squadron выходит параллельно там и там, и по доброй традиции нам не дают выбрать, на чем именно проходить миссию - см. review по Crime Killer), вылет. Сюжет миссии излагается постепенно, и ни интуиция, ни четкое знание последующих событий не помогут вам избежать плавного течения этого самого сюжета. Если вам устроили ложную тревогу и отвлекли от охраны города - нападение начнется не раньше, чем вы полностью уничтожите охрану города. Сюжет практически линеен; впрочем, возможность просто попатрулировать местность и посбивать Interceptor'ы есть, а желание делать это вполне успешно подогревается медалями. Главное - успеть выполнить основное задание: практически все миссии в игре - на время.

Перемещаться можно как угодно. Космический катер есть космический катер, а гравитация проявляется только тогда, когда ты кого-нибудь сбиваешь. Конечно, надо помнить, что ты все время движешься и совсем зависнуть не можешь (впрочем, можно передвигаться весьма неторопливо), но свобода - полная. Куда хочешь - туда и летишь, что хочешь - то и делаешь, отключил autoroll с autolevel'ом - и ваще кайф. Это все про просто полеты (кстати, очень симпатично разворачивается ландшафт - и эстетика, и ощущение «реализма» на высоте). Когда дело доходит до боя, еще веселее: пике, заходы, быстрые развороты, зависания, очереди по целям, опять развороты - особенно хорошо, когда целей сразу три, и это не неподвижные пушки. Динамика идет по полной программе, несмотря на то, что для сбивания врага достаточно трех выстрелов. Четко - никаких точечных поражений. Очевидно, ракета более ощутима, а наземные цели - более устойчивы.

Средство передвижения руля слушается. Не то, чтобы идеально, не то, чтобы сверх реалистично, но привыкнуть можно. Не сразу, но можно. Раненого врага можно бросить, осознав, что тот, кого ты эскортируешь, - в опасности; потом этого врага можно будет добить - все ранения запоминаются. Случиться может все, что угодно, - скажем, столкновение с другим кораблем «своих» и смерть у меня были. Все это приятно; кстати, интересно, будет ли так же запоминать и просчитывать игровую ситуацию приставка, когда Rogue Squadron выйдет там. Для приставок такое отсутствие условностей не характерно; если разработчики не поленились и порадовали







именно нас - честь им и хвала.

В общем, поверьте, неплохо (особенно с джойстиком): виражи, каньоны, высокий уровень тонкого мастерства захода в хвост и расстрела обоймы. А теперь представьте, что все это помещено в тематику «Звездных войн». Фанаты могут идти искать деньги; остальным объясняю: это круто. Как сие не банально, но это - круто. Бочина Tie Bomber'а вызывает четкое желание сбить его, гада (да, в игре только одна сторона. Поклонники Dark Side - в другой раз). Пустынные пейзажи (пустыня также Star Wars-фирменная), шаттлы, AT-Walker'ы, все дела. Никаких особых нововведений: война закончилась, и на тех же территориях, что и были, нужно наводить порядок. При снижении над землей Imperial Troopers разбегаются врассыпную. У X-Wing'а можно сложить «крылья» и перейти в ускоренный режим; стрелять он, как и положено, не будет. Вселенную особо менять не стали - просто воссоздали достаточно качественно, чтобы в дырках не проглядывали куски банального реального мира. Там, «в далекой-далекой галактике», вы имеете шанс kick 'em всем butt. В оттяжку и по полной, повторюсь, программе.

Когда ничего не попишешь

Вот такая игрушка. Летаешь, стреляешь, Luke'ом Skywalker'ом тебя называют (как справедливо заметил коллега, "хотя регистрировался как принцесса Leia"). То, что тебя называют Luke'ом Skywalker'ом, - а также то, что стреляешь ты по Tie'ам, - особенно приятно. И приятно, что сделан хоть какой-то шаг в сторону создания возможности прокричать столько раз слышанное в кино «die, bastard!» или около того - прокричать искренне, от себя, той конкретной закорючке на экране. Джойстик искренности способствует.

Да, игра сделана для фанатов и любителей/поклонников «Звездных войн» - но они существенно более многочисленны, чем мифическая армия поклонников Лары, которая, похоже, все же тает на границе пубертата (и ничего, живет Raider). Так что фанат Star Wars и просто гражданин (а тем паче - игрок) - это близкие понятия. В редакции, оказывается, люди вполне свободно отличают Interceptor от Fighter'а. А для «нефанатов» сделаны ускорители (я-то сам несколько миссий за милую душу в 320X200 прошел). Так что за «узконаправленность» Rogue Squadron ругать нехорошо.

А за что еще? Да, игра, кстати, - откровенная аркада: простое управление и ограниченное количество жизней. И что теперь? Указывать людям, во что правильно играть, во что неправильно? Сравнивать RS с action'овыми и стратегическими монстрами? Зачем? От Rogue Squadron можно получить море удовольствия и в своей категории - 3D-аркады - он вполне заслуживает того рейтинга, который ему поставлен (кстати, еще ведь и не страдает болезнями игр - побратимов с приставками). Так что барабан вам на шею, счастливых полетов и много денег на операцию - расширение грудной клетки. Для медалей.



Игровой интерес	●●●●●●●●●)
Графика	●●●●●●●●●)
Звук и музыка	●●●●●●●●))
Дизайн	●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.1

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Recoil

Родион Романович



Жанр	3D аркада
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Zipper Interactive
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 3D-уск.
Multiplayer	TCP/IP, IPX

Доктор со скальпелем в руках склонился над коробкой, содержащей в себе компакт с Recoil. Мечтательное выражение его лица говорило, что ближайшее будущее не сулит коробке ничего хорошего. «Так-так, сейчас мы посмотрим, что тут у нас такое», - зловеще бормотал Доктор, очевидно, решая, с какой стороны удобней подступиться к коробке. Скальпель выжидающе переливался в свете монитора. Судьба коробки, казалось, была предрешена.

Игру спас ваш покорный слуга. У меня просто не выдержали нервы - последний раз я видел Доктора в таком состоянии, когда тот на кухне превращал колбасу в ингредиент для салата. Надо сказать, что Доктор, в противоположность мне, недолюбливает аркады. Поэтому, дабы предотвратить вандализм, я похлопал его по плечу и по-доброму взглянул на него, положив руку на ручку стоявшего в углу огнетушителя. Доктор нервно поиграл скальпелем, но ничего не сказал. Порадовавшись легкой победе, я вынул из коробки диск и вставил в ближайший дисковод. Риск нарваться на преждевременную трахеотомию оказался оправданным - такой славной 3D аркады я не видел уже давно.





B, F и T

Сюжет Recoil не стоит того, чтобы скармливать ему драгоценные журнальные полосы. Если вам действительно интересно - загляните в manual. А вкратце - вы всего лишь должны спасти мир будущего, где компьютеры захватили власть и планомерно истребляют людишек. Укрощать взбесившуюся технику предстоит с помощью совершенно уникального... хм... танка, который легко превращается в амфибию, которая в случае надобности трансформируется в танк на воздушной подушке, который может стать субмариной. И все это в одном флаконе под названием BFT (Battle Force Tank) - рекомендации лучших собаководов! В одном флаконе, да не все сразу - танк обретает новые возможности по мере нахождения соответствующих технологий. То есть, плавать под водой вы научитесь далеко не сразу, а только когда сценарий подкинет вам нужный чип.

Танк чертовски богато вооружен - девять видов оружия, при этом все они работают в двух режимах. Скажем, ракеты бывают простыми, а бывают управляемыми непосредственно самим игроком. За клавишей «7» закреплена как ультразвуковая пушка, так и электрическая. Множество разнообразных мин, огнемет, лазеры - в общем, есть из чего выбрать. При этом практически каждый вид оружия остается полезным даже после появления более мощного, особенно, если к последнему не осталось зарядов.

Бетономешалки и Ко

Действие игры разворачивается на красивых гористых ландшафтах, обильно напичканных заводами и военными базами. Колесить приходится в основном в ущельях и каньонах, иногда театр действий смещается в коридоры и подземные комплексы. Впрочем, не стоит думать, будто поверхностные территории приближаются по площади к полю боя танкового симулятора. Вовсе нет, это большей частью - различные нехитрые лабиринты, достаточные по размерам, чтобы было, где разогнаться, но, в то-же время, не позволяющие забросить управление.

Игровой процесс проходит под згидой сладкого слова «динамика». Он под завязку набит активнейшим действием: перестрелки, ускорение, резкие повороты и прыжки с трамплинов. При этом уровни построены таким образом, что задумываться над поисками дальнейшего пути приходится крайне редко. Для вспомоществования существует карта, где отмечена цель текущего задания. Которое, как правило, заключается в уничтожении заводов, вышек, вражеских ракетных комплексов, и, конечно, попутной дезинтеграции охраняющих их зкскаваторов. Последние имеют вид танков, танкеток, броневиков, катеров и субмарин; чрезвычайно опасным противником являются патрулирующие местность вертолеты. В арсенале вышедшей из-под контроля людей кибертехники находится такое же оружие, что и у вашего танка. Бульдозеры очень здорово маневрируют, гоняя на пределе крейсерской скорости и метко швыряя в вас снаряды. Поэтому выживание может быть обеспечено лишь адекватной (то есть очень проворной) реакцией со стороны игрока. Если бы вы знали, как танку не хватает стрейфа :) !

Помочь справиться с обезумевшими тракторами призвано управление. Именно так - помочь, а не помешать, как зто частенько бывает. Под давлением мозолистых пальцев игрока будут страдать лишь курсорные клавиши и - мышь. Последней очень удобно вертеть башню танка и целиться независимо от направления движения. Танк реагирует на утопление клавиш и шевеление мыши весьма резво, словно осознавая, что от зтого напрямую зависит его жизнь. Во времена, когда плохое управление направо и налево режет достойные по остальным аспектам игры, чрезвычайно приятно ощущать подобное единство клавиатуры и мыши с танком.

Док, ты не прав

Насчет остальных аспектов, из которых первейшим является графика. В этом отношении Recoil, к сожалению, не Incoming, но достаточно к тому близок. Все очень мило, красочные костры, веселые спрайты выстрелов, воронки от взрывов и клубящийся черный дым. Неплохая детализация подвижных объектов, осо-

бенно умиляют вылетающие из разбитых броневиков человечки. Довольно приятно реализован software-рендеринг, что сейчас становится все большей редкостью. Так что покупку Recoil мы бы порекомендовали даже лицам, не виновным в обладании 3D акселератором.

Озвучка игры так же ласкает слух, как графика - зрение. Вы будете смеяться, но и музыка Recoil прекрасно дополняет процесс, несмотря на то, что на диске записаны всего пять композиций. Динамичные техно-мелодии, под которые еще острее приходит осознание необходимости нашинковывать плюнувшие в душу человечеству комбайны.

Если до вас дошел смысл последней фразы, пусть даже спотыкаясь, то игра, скорее всего, вам понравится :) . В Single-варианте, ибо Multiplayer в Recoil хоть и возможен, но не кажется достойным заменителем Q2 или Starcraft.

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Управление	●●●●●●●●
Рейтинг	7.6
Время освоения:	от 0.5 до 1 часа
Сложность:	средняя
Знание английского:	не требуется

Олег Полянский

Thief: The Dark Project

Жанр	3D action/adventure
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Looking Glass Technologies
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	В разработке

Тут мысль и фантазия не скованы тесными рамками геометрических линий, и для их полета открывается простор.
Гофман,
«Церковь иезуитов в Г.»

Он и тьма неразлучны. Он житель тени, а фотоны и атомы его тела - античастицы. Их встреча - аннигиляция, переход живой материи и корпускул света в ничто, в неощутимость космоса, в слепящий мрак звезд. Он божество в подвластной ему области пространства, а с приходом ночи ему дана власть над миром, он становится вершителем судеб слабых, тщеславных и вечно боящихся существ, жмущихся, как гонимый инстинктом мотылек, к свету, и не желающих видеть всех преимуществ его противоположности. Человек, названный венцом творения, оглянись, присматривайся внимательно к темным углам, внимай сырости подвалов и треску рассохшихся досок чердака, попытайся почувствовать - нет ли там кого-нибудь, кто следит за тобою бесстрастным взором, обретающим блеск внутренней мощи только в момент, когда его и твои глаза встречаются в неожиданном поединке. И если ты узрел это сверкание, то знай, - ты уже проиграл, так и не успев вступить в единоборство, и более тебе не суждено увидеть в этой жизни своего избавителя, - того, кто отпустил твою душу на волю, разомкнув створки никчемной телесной оболочки. Когда свет мира исчезает на время, равное двенадцати ударам настенных часов, становись осторожным, тщательно проверяй замки и остроту стали меча, ибо иначе - настанет мгновение, когда тебе придется заглянуть в бездонную глубину его съедающих свет глаз - глаз *вора*.

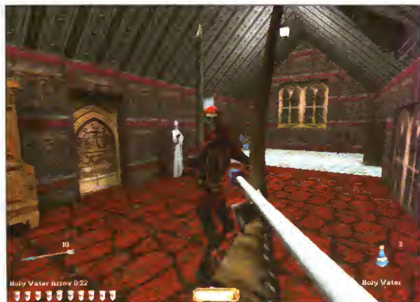
Пролог

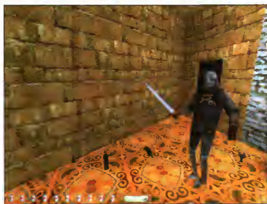
Разработка игры Thief: The Dark Project была начата командой Looking Glass еще в мае 96 года. С того самого времени объем проникавшей в Интернет информации по проекту был до того ничтожен, что раздобыть чертежи ракетного комплекса С-300 казалось гораздо более легкой задачей, чем найти материалы для полноценного preview. Но в начале 98-го разработчики поддались-таки на провокации онлайнового игрового издания RGW, в результате чего в «НИМ» №11 появилось довольно скромное интервью с руководителем проекта. Последний явно темнил, и на изощренные вопросы корреспондентов реагировал весьма расплывчатыми ответами общего характера. Было ясно только то, что игра должна получиться весьма необычной, и предполагалось, что она, может быть, создаст новое ответвление жанра 3D action.

Время пришло, The Dark Project попал к нам редакцию, и мне было поручен его тщательный анализ. И сейчас, начиная статью, я в замешательстве. Я вообще не уверен - 3D action ли это? Если да, если игру, где игрок вынужден прятаться и убегать от врагов, вместо того, чтобы их убивать, можно отнести к 3D action, - то будьте уверены, новое ответвление жанра создано. Если нет, то жанровую принадлежность The Dark Project я определить затрудняюсь. Впрочем, постойте. Не знаю, насколько это будет корректно, но выражусь так: Thief - это *симулятор вора*. Аргументация прилагается.

Завязка

Дилетант занимается тайной экспроприацией чужого имущества, чтобы выжить. Профессионал ворует по заказу, обслуживая богатую клиентуру, или просто так - из любви к искусству. Игрок, готовый надеть черный плащ вора, перед каждой миссией в Thief получает вполне конкретное задание. Брифинг, если позволите его так назвать, оформлен в виде неболь-





шого фильма. Надо сказать, что столь стильные и художественные ролики давненько уже не выходили на большой экран. Кадры талантливой анимации, сменяющиеся статичными картинками, колорит средневековья, безупречная дикция и выразительные голоса актеров. Ничего похожего на однообразно-динамичные movie из толпы рабоче-крестьянских 3D action - наоборот, все очень аристократично, вплоть до шампанского по утрам.

Задания, как легко догадаться, заключаются преимущественно в присвоении различных материальных ценностей, но бывают и отклонения - например, освободить клиента из тюрьмы. К слову, нередки случаи, когда цели меняются прямо по ходу игры, или же в пределах миссии появляются новые. Что, несомненно, приятно разнообразит ситуации.

Однако вставки несут не только брифинговую нагрузку, но и содержат в себе большую часть сюжета. Который, надо сказать, увлекателен и интересен не менее, чем хорошая повесть в духе Эдгара По или Лавкрафта. Реальная жизнь темных веков с вкраплением магии и мистики, противостояние могучих сил, яркие личности и статисты, непрогнозируемая развязка - словом, весьма напоминает лучшие ролевые традиции, хотя, конечно, по масштабности сильно отстает от грандиозных вселенных игр вроде M&M или Ultima. Но для action, повторюсь, сюжет очень мощный, а главное, несказанно импонирует отсутствие инопланетян и порталов в параллельные миры.

Развитие

Вор выходит на дело основательно подготовленным. За поясом - компактная дубинка, оружие заурядных бандитов, в ножнах - куда более аристократический меч, через плечо перекинут лук, колчан полон стрел. Кроме стрел обыкновенных, есть детонирующие, водяные (для тушения светильников и уничтожения нечисти святой водой), болотные (покрывая небольшую площадь вокруг места падения тиной, приглушают шаги), стрелы с веревкой (аналог «кошки»), газовые (усыпление), шумовые (для проведения отвлекающих маневров). Амуниция дополняется колбами с оздоровляющей жидкостью, колбами с ускорением и «дыхательными» (заменяют акваланг); осветительными бомбами, минами; есть, конечно же, отмычки. Также вор всегда имеет при себе компас и приблизительную карту «объекта», без которых ориентация на местности была бы довольно затруднительной.

Стартует первая миссия, цель которой - похитить из резиденции некоего лорда ценный скипетр. В недопустимо долгом ожидании загрузки мы успеваем измыслить массу предположений относительно того, что представляет собою игра. Ни одно из них не оказывается верным - сказывается привычка мыслить категориями ординарных шутеров. Гибельная привычка: в Thief все по-другому.

Мы обнаруживаем себя стоящими в темном углу крохотной улочки какого-то средневекового городка. Мрак ночи разгоняют лишь редкие фонари, а безмятежность тишины нарушается только доносящимся из ближайшей арки разговором. Беседуют трое воинов, арка же на самом деле является входом в искомую цитадель. Квейковские инстинкты неукротимо рвутся наружу, и мы с мечом наголо и криком «все на пол!» устремляемся ко входу. Стражи оборачиваются, громко восклицают «вор!», и двое из них немедленно начинают бить нас мечами. Смерть приходит непривычно быстро - всего два-три удара, пропущенных растерянной защитой. Внимательное прочтение брифинга и длиннющий load вынуждают пробудиться осторожность. Брифинг заботливо предупреждает, что не следует ломиться через парадный вход, надо искать какой-то колодец. Все ясно. Сейчас мы поступим совершенно иначе.

Рейд по улочкам, тупики и повороты, редкие патрули. От последних нетрудно скрыться - не забывайте, тьма укрывает вора, пребывание в тени - некий аналог невидимости. Вскоре нашим глазам предстает необычная картина: перед башенкой стоит, покачиваясь на ветру, нетрезвый стражник и горланит песни. Это явно потенциальная жертва, подставленная сценарием. Удар дубиной по голове, песнь смолкает, а в наше распоряжение поступает ключ от башенки. Оттаскиваем в сторону бессознательное тело, чтобы патрули не подняли тревогу, и заходим внутрь. Там колодец. Тихий всплеск, и мы плывем. В стене одного из заполненных водой помещений зияет разлом. Это путь в обитель лорда - маленький, в несколько этажей, замок довольно незамысловатой архитектуры. В пролетах и коридорах неторопливо прогуливаются стражники, сразу же атакующие при обнаружении нас в пределах видимости. Благо, пределы эти невелики, а пребывание в тени низводит их практически к нулю. Тем не менее, мы не можем мирно обойти всех патрульных, ибо те довольно чутко реагирую на наши шаги и скрип дверей. Услышав или увидев нас, стража сразу начинает громко вопить, созывая подмогу. Поэтому надо сделать так, чтоб откликаться было некому. Здесь мы вплотную подходим к понятию «нейтрализация противника».

Скажем сразу: убийство не приветствуется. Однако не заподозрите нас в каком-нибудь гуманизме - просто от размахивания мечом слишком много шума, а стрелы следует экономить. Стрелой убивать, с одной стороны, удобно, ибо подслеповатые воины не могут разглядеть нас в тени даже после удачного выстрела. Если стрела пошла удачно, в сердце, и при этом мишень не видела стрелка, то есть шанс скоропостижно завалить ее с одного выстрела. Но это редкость - как правило, летальный исход обеспечивается тремя-пятью выстрелами. Довольно нереалистично, просим заметить. И чересчур медленно - выбирать удобную позицию, доставать стрелу, прицеливаться... Поэтому, если есть возможность подкрасться к жертве сзади, лучше пользоваться дубиной - быстро и тихо. И крови меньше. Не говоря уже об игре на высшем уровне



сложности, где дубина является единственным приемлемым способом покончить с суетливой беготней стражничков.

Впрочем, вопрос о балансе оружия соблюден строго: меч тоже находит применение. В дуэлях один на один, если никого нет поблизости. Но фехтовальные способности вора оставляют желать много лучшего - три удара и один блок. К тому же сами поединки происходят в какой-то странной замедленной манере, да и направлять меч мышью не шибко удобно. И трусливый враг, чувствуя, что следующий удар станет для него последним, стремительно удирает от нас по лабиринту извилистых коридоров. Отловить его прежде, чем он устроит всеобщий аврал, задача не из легких. Впрочем, мечом очень удобно валить агрессивных представителей фауны - забавных коричневых ящеров, травящих нас ядовитым газом, да гигантских пауков, когда те в порыве наглости начинают прыгать на голову.

Отдельную статью представляет собой всяческая нечисть - порядком навязшие в зубах зомби, привидения и шкелеты в красных шутовских нарядах. Все, что вы видели в кино о магическом действии святой воды, - правда. Стоит только смочить ею стрелу, и нечисть сразу осознает, что шутки с религией - дело опасное. Но когда у вас заканчиваются водяные стрелы, или св. вода, или то и другое сразу (а это происходит очень быстро), то единственным способом спасти свою воровскую шкуру становится безоглядное бегство. А поэтому запомните: во избежание дурацкого дезертирства с поля боя (я говорю только о не человеческих противниках, от людей убегать можно и иногда даже нужно) тщательно обшаривайте уровень, заглядывайте в каждую нишу, в каждый темный угол в поисках дополнительной амуниции. На некоторых уровнях таким манером можно, кроме шуток, увеличить боезапас раза в два.

Кульминация

В этой, предфинальной, главе мы расскажем о том, почему игре Thief не суждено стать в ряд непреходящих ценностей игрового мира. Быстрорастворимый хит из нее, скорее всего, получится, но не более. Почему? А вот послушайте.

Это провожают по уму (куда подальше). И проводы для Thief мы устроим самые пышные. А встречают, как известно, по одежке. Так вот, как раз одежка-то у игры далеко не от Кардена Пьера, именно слегка потрепанный внешний вид помешает ей занять место в пантеоне кумиров, произведенных игровой индустрией. Графический движок Thief - изделие довольно непретенциозное. Вода чересчур жидкая, пламя слишком горячее ;) . Модели людей как будто собраны из кубиков. Манера передвижения стражников, несмотря на расхваленный motion capture, напоминает походку статуи Командора или, если хотите, товарища с острой формой геморроя. Хотя, впрочем, остальные их движения вполне естественны и «человечны». Но в целом, после многочасового созерцания красот H-L и Unreal Thief поначалу немного удручает. Не то чтобы вгоняет в панику, а скорее так: ожидания, как это часто бывает, давят авторитетом на результат. Позже к графике привыкаешь, она кажется даже стильной, но первая реакция формирует предвзятое отношение, от которого потом нелегко избавиться. К тому же, достаточно глюков, как простейший пример - твердые предметы повсеместно занимаются взаимопроникновением, немало не смущаясь присутствием посторонних. Для игры, собирающейся учредить новый жанр, это нехорошо.

Зато физическая модель мира производит определенное впечатление. Стрелы, как им и положено, летят по параболе, целые бочки плавают на поверхности, а бочки с выбитым дном неторопливо уходят в толщу воды. Если слишком долго держать лук натянутым, он начинает выписывать кренделя в руках стрелка, занесенный для удара меч секунд через семь падает вниз, утомив своим весом мышцы вора.

Звук в Thief играет роль, далекую от рудиментарной. Играя, вам придется руководствоваться слухом в не меньшей степени, чем зрением. Иначе поражение неминуемо. Если же у вас есть карта с поддержкой 3D звука - о, вы в полной мере познаете, что это такое - страх быть обнаруженным. Общая концепция, сюжет, физика и звук - вот что тянет игру в стратосферу, графика же - тот привязанный к шее камень, который мешает ей выплыть.

Эпилог

Вообще говоря, основная проблема заключается в том, насколько вы готовы абстрагироваться от отсутствия феерической игры света и тени и полированных моделей. Если готовы, если внутреннее наполнение игры для вас дороже красивой обложки - нет никаких проблем, вы заболеете Thief и не выздоровеете, пока не пройдете ее до конца. Потому что это крайне необычно, это цепко держит в напряжении, это заставляет вас *бояться* и играть с ювелирной точностью - ибо Thief не прощает ошибок. Первая игра, где вы не нападаете на компьютер, а защищаете свою жизнь, что, несомненно, дает гораздо более острые ощущения. Кстати сказать, Thief также первая игра, где столь важен выбор уровня сложности. На hard появляются дополнительные задания; соответственно, частично меняется и прохождение. Это к вопросу о replayability: прошли миссию на normal, попробуйте ее же на expert - фактически, получите несколько иную игру в том же окружении.







Если же вы настолько привязаны к внешнему великолепию, что его отсутствие способно заслонить от вас богатейший внутренний мир Thief, единственный выход - подождите с годик. Дело не в том, что вы созреете, все проще - я искренне надеюсь, что к тому времени только что созданный жанр разовьется и порадует нас более достойными в отношении графики представителями. Может быть, имя им будет Thief II - чем черт не шутит?..

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●
Рейтинг	**8.0**

Время освоения: от 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Олег Полянский

Carnivores

Жанр	3D hunting
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Action Forms
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 3D-уск. Windows 95, 98

Тема динозавров, похоже, становится все более близка сердцу разработчиков игр. Отгремели и навеки успокоились аркадно-мультяшные ящеры Turok; оставив легкое разочарование, ушли с наших винчестеров дети шальной палеонтологии из Trespasser; сейчас, громко и с украинским акцентом заявляя свои права, в двери CD-ROM стучатся исполинские пресмыкающиеся, несущие над головами транспарант с надписью Carnivores. Но да не смутит вас эта скромная антология, не наведет на ложную мысль о жанровом родстве перечисленных игр. На самом деле их объединяет только одно: наличие динозавров, которых надо убивать.



Turok был откровенной аркадой, Trespasser - в большой степени adventure, Carnivores - симулятор охоты. Возможно, рассматриваемую игру лучше было бы поставить в один ряд с Deer Hunter сотоварищи, поскольку она в той же мере скучна, но не хочется, оттого что она не в пример более технологична. Красива. Идейно наполнена. Словом, падкие на виртуальную охоту американцы и прочие буржуи должны быть в восторге. За интеллектуального российского геймера мы бы не поручились.

Планета юрского периода

С одной стороны, странно, что заэкранное браконьерство снабжено сюжетным обоснованием. С другой, специфика дела обязывает - наверное, далеко не каждый день, выходя в лес поохотиться, вы встречаете мирно пасущегося на лужайке трицератопса. На этот раз мы имеем странное сочетание космической и доисторической тематик: в 2190 году обнаруженная в далеком космосе планета была признана непригодной для жизни. Причины - нестабильный ландшафт и местное население в виде гигантских доисторических рептилий. Вы - очередной клиент оперативно созданной корпорации Dino Hunt, занимающейся организацией сафари на динозавров

Моя семья и другие животные

Вы начинаете игру с рейтингом novice. Что это означает на практике? Следующее: вам доступно только три охотничьих угодья из шести и два вида оружия - дробовик и арбалет. Дробовик мощнее, но при первом же неудачном выстреле дичь разбегается. Арбалет бесшумен, но слаб и менее дальнобоен. Впоследствии, когда вы достигнете рейтинга advanced, к арсеналу будет добавлена винтовка с оптическим прицелом; она же, скорее всего, и останется единственным используемым вами оружием.

Также по мере роста рейтинга вы получите доступ к новым территориям и больший ассортимент дичи. Начальные же очки придется набирать на трех травоядных ящерах и одном хищном, аллозавре. Advanced добавит к ним мирного и неторопливого трицератопса и кровожадного велоцираптора. Став expert, вы начнете игры на выживание с царем зверей - Tyrannosaurus Rex. И если до той поры вы могли с большей или меньшей уверенностью считать себя охотником, то теперь отбросьте сомнения и амбиции - вы жертва. Лакомство для тираннозавра, которое только в случае невероятной удачи может попасть хищнику в область глаза и таким образом прибавить 20 очков к общей сумме. Почему только в глаз? Дело в том, что шкура динозавра заметно крепче шкуры какого-нибудь дохлого слона или слабосильного тигра, и пробить ее пулей (по странной случайности в конце 22 века на динозавров охотятся с доисторическим огнестрельным оружием - это первая нелогичность; вторая: что делают наши земные ископаемые рептилии на далекой планете FMM UV-32 - полная загадка. Подобное сходство путей эволюции фауны двух разных планет сильно позабавило бы старика Дарвина. Впрочем, все это не более чем мелочные придирки - какая разница, с чем и где истреблять стегозавров?) возможно только в строго определенных уязвимых местах. Когда вы выбираете ящера, с которым собираетесь позабавиться, на его портрете можно осмотреть зоны поражения. Запоминайте их и не пытайтесь порешить аллозавра подлым выстрелом в спину - боюсь, он не оценит вашего дилетантства.

Добрые владельцы DinoHunt Corp. в целях снижения травматизма предоставляют клиентам несколько полезных приспособлений. Бесплатно выдается компас, манок, привлекающий динозавров, и карта местности. Использование радара, отражающего местоположение дичи, камуфляжа и нейтрализатора запаха будет стоить вам некоторого процента от суммы набранных в данной «миссии» очков. Слегка сместить баланс в положительную сторону можно с помо-



щью транквилизатора. Тогда успешно атакованный вами динозавр не протянет ноги навечно, а лишь временно отойдет ко сну.

Убить динозавра

Как выглядит собственно охота? Так же, как и любая другая. Не полустатичный Deer Hunter, а настоящая охота в полном 3D, аналогичная геноциду ящеров в Turok или Trespasser. Вы жмете «start» и оказываетесь в произвольной точке выбранной вами территории. Последняя суть остров, окруженный морем, поэтому нескончаемая одиссея в поисках объекта вам не грозит. И тем не менее, побегать порой приходится немало. Если на звук манка никто не отзывается, значит, место не рыбное, и предстоит двух-трехминутный кросс. Но вот динамики донесли ответный рев потенциальной жертвы, и от вашего дальнейшего поведения напрямую зависит успех или же провал операции. Здесь прежде всего нужно руководствоваться, так сказать, ориентацией динозавра - растительной или плотоядной. В первом случае нужно подобраться к жертве как можно ближе и, хорошенько прицелившись, спустить курок. Впрочем, пока у вас нет оптической винтовки, подстрелить мирного ящера будет непросто. Они очень осторожны и пугливы и сразу же пускаются наутек при виде охотника. Бегают они быстрее вас, догонять практически бесполезно, так что стиль охоты напоминает таковой у льва: если первый прыжок неудачен, второго, скорее всего, не последует. В общем, процесс довольно нудный и требует большого терпения, не говоря уже о меткости. Поэтому очки лучше набирать на хищных рептилиях.

С точки зрения человека, проведшего в мире Carnivores не более получаса, последняя фраза будет звучать абсурдно. Действительно, сравнить хищного ящера можно только со Skaarj, у которого раза в три увеличена реакция и скорость передвижения. Плюс к этому, он убивает вас одним ударом. Кроме того, при беге мотается из стороны в сторону, так что попасть в уязвимую точку практически не реально. Есть один выход из положения, принадлежащий к разряду очевидных. Надо забраться на гору или холм с крутыми склонами, куда динозавр запрыгнуть не может. Но есть и две проблемы: во-первых, подобрать возвышенность нужной конфигурации, в-последних, суметь с изрядной высоты всадить пулю точно в лоб (условно говоря) стремительно скачущему вокруг монстру. Как быть? Открою вам ноу-хау, до которого, в принципе, может додуматься любой более-менее сообразительный охотник после часа-другого игры.

Действие, как уже говорилось, происходит на островах. Так вот, вы, не раздеваясь, заходите в воду и отплываете метров на пятьдесят от берега, держась все время на поверхности. После чего начинаете трубить в манок, призывая плотоядного ящера. Как правило, тот, помаявшись на берегу, прыгает за вами и плывет в надежде утолить голод. Думает, наверное, что вы лыком шиты. Но вы, нимало не смущаясь быстрым приближением лиходея, неторопливо достаете ружье и отправляете ирода на дно, кормить рыб. Способ работает в 99 случаях из 100 и помогает добраться до рейтинга expert за два-три часа игры. После отстрела пары тираннозавров всякий интерес к игре, если он и был, пропадает. Пусть играют американцы.

Много званых, но мало избранных

Этот вопрос я задаю себе снова и снова. Почему? Почему если идея игры со всех сторон хороша, то она совершенно непривлекательна исполнена. Почему, если идея скучна и даже тосклива, реализация заставляет восхищаться и плакать одновременно, кусая локти ненароком подвернувшегося Родиона Романовича. Разговор я веду к тому, что Action Forms создали совершенно потрясающий движок для Carnivores. Если б на таком движке была сделана игра наподобие Delta Force, она стала бы стопроцентным хитом, не сомневайтесь. Пожалуй, будет довольно показательным, если я скажу, что небо в Carnivores сделано лучше, чем в Unreal. Двух солнц там, конечно, нет, но зато есть облака, цвет и форма которых зависит от выбранной территории. Они бегут по насыщенному тонами небу, оставляя на поверхности земли и моря тени в реальном времени. Как, кстати, и неизменно парящие в небесах птеродактили. Еще одна оригинальная находка: при взгляде на солнце увеличивается яркость экрана, что создает слепящий эффект.

Весьма симпатичны моему опытному палеонтологическому глазу модели динозавров, сотканные из достаточного числа плотно подогнанных полигонов. Двигаются зверюги так, как им положено по рангу: трицератопсы неторопливо переваливаются на коротких ногах, весьма, впрочем, резво убегая, когда им приходится спасать свою упитанную тушу; аллозавры грациозно и хищно скачут на своих двоих, совершая мощные прыжки в сторону рассеянного охотника. Ах, какое неотразимое впечатление производит плавно вздымающаяся грудная клетка ящера, не по своей воле уснувшего посреди лужайки! Способность рептилий дышать под водой также достойна восхищения, хотя и менее понятна.

А проваливающиеся сквозь ландшафт полигоны поверженных гигантов - кто сказал, что они мешают играть? Проблема в другом - играть неинтересно. Carnivores явно предназначена для западного рынка, где люди миллионами экземпляров раскупают Deer Hunter и прочие унылые симуляторы браконьерства. Открытое обращение к Action Forms: господа, сделайте приличную игру для братьев-славян, и тогда будут по достоинству оценены таланты программистов, лепивших движок. Скажем, отлично подойдет 3D action на открытых пространствах или тот же аналог Delta Force. Вы слышите? Мы ждем.







Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Реализм	●●●●●●●●○○

Рейтинг 6.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Crime Killer

Гуру Брамин

Удачи вам - и чтоб не обстреляли!
В.Вишневский

Жанр	Action
Издатель	Interploy
Разработчик	Pixelogic, Extreme FX
Требуется	Pentium 166, 16 Mb, 4 Mb Video
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb, 8XCD-ROM

PlayStation - штука тонкая. Этот нехитрый факт вкупе с тем, что рассматриваемая игра - порт с PSX, и определяет значительную часть достоинств и недостатков Crime Killer'a. Значительную. БОльшую. А то и все. И сейчас мне, попавшему в раздел action за любовь к PSX и знакомство с тамошним Crime Killer'ом, предстоит вкратце изложить эти достоинства и недостатки. Помните: это порт - и понимание, миролюбие, терпимость сами придут к вам.



"I love you, papa - I love you, Gaston (Everybody freeze - it's a robbery!)"

Сюжет. Трудно после «далекого прошлого» квестов и RPG возвращаться в action'овское мрачное будущее - трудно, но придется.

Итак, мрачное будущее. Жизнь дошла до того, что с преступностью борется уже не государство, а мега-гипер-чего-то-там-консорциум Uriel, приватизировавший полицию и обновивший методы работы. Призыв молчать и ждать адвоката теперь адресуется обломкам машины, в которой ехал подозреваемый, а что до мирных граждан, то основная задача - не перестрелять слишком много. Превышение скорости и неправильная парковка караются быстро и тем же способом, что и все остальное - в клочья (ну, если нарушителю повезет - просто машину ему поломаем: это уж как начальство прикажет)! Вот так проходит время в патрулировании, а на фоне борьбы с мелким хулиганством потихоньку разворачиваются интриги: мелкие, крупнее, еще крупнее... Впрочем, мы-то об интригах далеко не сразу узнаем: это там, в центре, думают, кто зачем куда пушку вез, а наша задача - выполнять.

Мы - это офицер 88, потомственный полицейский, папку которого грохнули еще в заставочном ролике. Прижав к груди папкин значок, мы стали расти и выросли в монстрА, которому предстоит одолеть что-то около 18 уровней на разнообразнейших средствах передвижения (3 шт.) - машина, матацикл, самалет. Все блестит, бибикает и стреляет. Сразу огорчу: гениальная находка разработчиков - введение трех средств перемещения - не сделает из игры конфетку: каждое средство привязано к конкретным уровням, и выбирать "тачку по душе" перед каждым новым заездом вы не можете. Так получилось. Зато уровни...

«Покатаемся?»

Singleplayer'ом PlayStation сильна - там add-on'иться трудно, Интернета нет, и игры валяются на века. Шоб надолго хватило. Уровни - песня. Дизайн вроде бы обычный, ну, грамотный - но как все продумано! На уровнях жизнь полностью предопределена - известно, в каком порядке будут появляться нарушители, где именно они будут появляться, что с ними надо будет сделать и т.д.; но зато как четко все это выстроено. Укромные уголки, хитрые повороты, спуски, на которых в пылу погони можно подлететь и упустить сделавшего крутой поворот противника (такая уж в игре физика)... Пока вы не привыкнете к уровню, миссию пройти откровенно нелегко (например, большинство миссий очень трудно пройти без "лечения" - и в какой-то момент вы вынуждены найти место, где лежат те самые "аптечки"); но зато когда вы этот уровень выучите, патрулирование превращается в приятнейший



процесс. Оно похоже именно на патрулирование - получили информацию, бросили взгляд на карту, прикинули, где лучше перехватить преступника, и на своей машине, обладающей не реалистичной, но вполне цельной и правдоподобной динамикой, мчитесь к избранной точке. Если освоились с вождением - можете включить мигалку и, тем самым, перейти в "ускоренный" режим (грубо говоря, без мигалки - четыре скорости, мигалка - пятая). А дальше - дело ваше: хотите - висите у преступника на хвосте и уворачивайтесь от гранат (лазеров, бомб, огнеметов), хотите - отслеживайте его перемещения на карте и караульте за углом: дольше, зато хитрее и безопаснее. Получайте, в общем, удовольствие и готовьтесь к новым заданиям.

Далее: у каждого уровня есть сюжет. На улицах появились модифицированные такси; первый экземпляр начальство с перепугу велит размочить, второй, заинтересовавшись движком (движком такси, очевидно), - просто обездвижить. Кто-то куда-то везет боеприпасы. Оказывается, он не просто их везет, а доставляет последнюю порцию оружия для организованного нападения, которое теперь, после остановки гонца, начнется и без него, да плюс выясняется, что и полиция за-





мешана. Уничтожить всех! В бампере последнего уничтоженного найден автомат новейшей конструкции, разработанный на секретных заводах родного консорциума. Это означает, что... И так далее. Понимаете, патрулировать на уже знакомых улицах под конкретные, более-менее разнообразные задания - это веселей, чем просто патрулировать. А сюжеты для миссий прописаны действительно ничего. Там ведь еще и глобальное развитие идет: мы, как водится, от миссии к миссии из новичка все больше становимся ветераном. И брифинги такие... здакие... Корявые. Но энергичные.

Зимой и летом...

Теперь о грустном. О том, что порождено общей PlayStation'овской тупостью. В общем-то, об оборотной стороне упомянутых выше прелестей.

Crime Killer - аркада. И играть в нее можно только один раз. Crime Killer - аркада, тщательно замаскированная под action, но аркада. Фокус, например, в том, что AI отсутствует напрочь.

Уровни штучные. Тщательно продуманные, запечатленные в камне и определенные для одноразового использования. Поэтому машины преступников не просто стоят каждые раз на одних и тех же местах - они двигаются по одним и тем же траекториям и стреляют через одинаковые промежутки времени; более того, если у машины есть разные типы оружия, то она будет стрелять всеми ими по очереди. AI ответственен за то, чтобы стронуть машину с места при первом приближении карающей руки закона в нашем лице. Зачем коварный преступник наворачивает одни и те же малоосмысленные круги, даже когда за ним никто не гонится, - не очень понятно (опаснейший, подчеркиваю, преступник). Мирное население компьютером не отслеживается и появляется у нас за спиной вне всякой логики - так, чтобы поддерживать общую плотность его, населения, на карте. Разрушенные телефонные будки и использованные бонусы respawn'ятся - то есть, это даже не называется сим замечательным словом: просто когда ты, предварительно попутешествовав по городу, снова приезжаешь на то место, где недавно хорошо потусовался, будка стоит на месте как ни в чем не бывало (отсюда, кстати, вытекает такой факт: если ты нашел хотя бы один бонус, восстанавливающий здоровье, считай, при аккуратной игре уровень пройден). Все тупо. Все невыносимо тупо и аркадно, что портит впечатление. Кому сильно, кому несильно, но портит. Последний штрих - хоть я и забегаю вперед, говоря, пожалуй, уже о технических аспектах, но все же: выстрелы летят параллельно рельефу, как бы он ни изгибался. Нравится?

Ну, что вам еще сказать? Save'ов на уровнях нету; в результате долго проходимый уровень может с легкостью оборваться за счет того, что какое-нибудь задание будет абсолютно неожиданным, да еще и на время (есть конкретные примеры). Long lasting gameplay. Здравствуй, Соня...

Пасп. данные

Теперь так: графика в игре очень похожа на Fighting Force, только более стильная и существенно более проработанная (проработанная на предмет глюков, халтуринок и шероховатостей; кстати, задачка для самых сообразительных: в чем причина такого сходства? Ответ - в конце статьи). Вкратце - о плюсах/минусах.

PC only and forever. Там, где ускоритель применен, он применен почти всегда отлично. Общее восприятие графики однозначно положительно (какова фразочка?); «адаптаторы» на этот раз не поленились поработать над движком. Возможно, флагманом серьезного подхода к портированию стала «самая RPG'овая за всю историю Японии»; возможно, доверить портирование не разработчикам, а другой команде - мудрый ход. В любом случае, получилось хорошо; только требования позорные. Скажете «буржуи» - не смогу не согласиться. 4 Mb Video и 200Mhz здесь рядом не лежали.

"PlayStation only and forever". Иными словами, о том, что «адаптаторы» победить так и не смогли. Save'ов (на уровнях) нет. Выстрелы летают над землей (см. выше). Эффекты очень слабые: что телевизору здорово, то монитору... Колеса и прочие обломки машин не годятся никуда. Настройки видео отсутствуют (подчеркиваю: настройки видео отсутствуют. Безобразие! Особенно, если учесть, что игра темная). Ну, и звук: просто никуда. Музыка - никуда; речи чуть-чуть добавилось, но совсем мало и слышно ее плохо. Поставлю пятерку с чистой совестью (поколебавшись от 4 до 6).

Наконец, о дизайне. 8. Меньше не могу - совесть не позволит; больше - "не поймут". Понимаете, футуристические заморочки могут нравиться, могут не нравиться; но я при оценке ориентируюсь в первую очередь на качество проработки. А здесь минус, считай, только один: очень однообразно. В остальном, даже 8 - компромисс.

Недоумение

Да, оценки... Понимаете, не знаю я, как ее оценивать. Может быть, первый раз с чистой совестью пользуюсь «Навигаторской» системой, при которой итоговая оценка вытекает из остальных - с ними-то как раз все понятно. А вот с итогом... Crime Killer - замечательное средство для времяпрепровождения, но не тянет на серьезную писюковую игру. Она мне нравится, и перечисленные недостатки меня смущают не особо - но массам может показаться слишком примитивной, а графика, хоть и очень неплоха, но не позволяет забыть обо всем остальном (как, например, может получиться с Unreal'ом). Атмосфера в игре проработана классно, но у телевизора - может, из-за более «телевизионно-киношно-боевикового» настроя - захватывало еще больше (погоня!). Если вы в состоянии просто относиться к жизни и можете позволить себе прикупить игру для 2-3-дневного удовольствия - рекомендую. Хорошая игрушка - непривычная, имбецильная слегка, но хорошая. Хорошая. Мне понравилось.

Ответ к задачке о Fighting Force: это тоже порт, тоже порт. Тоже с PSX. И тоже планировался параллельный выход. То ли еще будет...

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

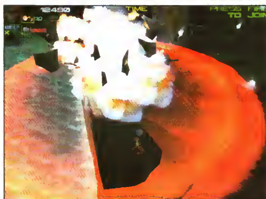
Expendable Lite

Александр Лашин

Жанр	Аркада
Издатель	Rage
Разработчик	Rage Newcastle
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx2
Multiplayer	Hot Seat, LAN

С появлением 3D-акселераторов жанр трехмерных аркад прямо-таки расцвел. Игры пошли одна другой краше. И одной из наиболее сильных в графическом плане мне представляется Incoming от Rage Software. Ничего странного, что разработчики решили использовать ее движок на полную катушку. В недалеком будущем нас ждет Hostile Waters, а пока позвольте представить - Expendable.

Сюжет, как и полагается всякой нормальной аркаде, прост и незатейлив. XXV век, человечество занято обычным делом - колонизует все встречные/поперечные планеты, создавая на них условия для нормальной жизнедеятельности с последующим развертыванием полностью роботизированного производства. Идиллия, да и только. Хороший подготовительный фон для стандартного "И надо же было такому приключиться..." В общем, добралось человечество до таких регионов, где его деятельностью заинтересовались компетентные органы "чужих". И пошло-поехало, на любовно обработанные колонии обрушилась волна террора.





Expendable Lite - "облегченная" версия игры, выход финального релиза намечен на второй квартал 1999 года. В связи с этим уровней в Expendable Lite немного - всего четыре штуки (в final release - 20), но по ним уже вполне можно составить представление. Итак, уровни.



Всего в наличии шесть звездных систем, так что разнообразие пейзажей гарантировано. События разворачиваются среди руин внеземных цивилизаций, в знойных пустынях, загрязненных индустриальных комплексах, уничтоженных колониях и даже в прекрасном лесном мире. Орудовать предстоит как на открытом воздухе, так и в помещениях различных габаритов.

Попадаются и двери, для открытия которых надо или разбить нечто расположенное неподалеку, или применить выпавшую из монстра keycard. Расстреляв бочки, коих по уровням наставлено огромное количество, можно найти оружие или power-up, аптечку или дополнительную жизнь. Короче говоря, дизайн уровней неплох, все объекты расположены грамотно, а посему играть интересно.

Персонаж может бегать, стрелять и стрейфиться. Обещанной в preview возможности прыгать нет. Разновидностей оружия действительно много, а с учетом разнообразных power-up'ов их становится просто немеряно. Наличествуют всяческие лазерные ружья, огнеметы и еще нечто, что просто невозможно описать словами. Имеются также гранаты, обладающие недурственной убойной силой.

Врагов в игре не очень много (в смысле разновидностей) и они не очень умные. Зато пользуются тем же оружием, что и игрок. Собственно говоря, большая часть игрового арсенала является трофейной, то есть подбирается с тел павших в неравном бою врагах. Почему в неравном? Да потому, что появляются они в основном вмногером, что существенно затрудняет их уничтожение.

Что касается управления, то оно могло бы быть и получше, - персонаж реагирует на управляющие воздействия слегка "тормознуто".

И напоследок - о самом лучшем в игре, о том, ради чего, собственно, в нее и стоит играть. О графике. Она не хуже, чем в Unreal, то есть самой высокой пробы. Хороша, хотя и не совсем естественна, анимация. Качество моделей и цветного освещения вы можете оценить по скриншотам. Тем более что основным графическим достоинством EL являются необычайной красоты взрывы. Да, и еще. По идее, игра работает и без ускорителя, но это только по идее. У меня при попытке отключить использование 3Dfx'а игра перестала запускаться. Сколько видеопамяти и какой процессор нужен игре для работы в софтверном режиме - загадка. Короче, если в вашем аппарате нет ускорителя, то Expendable - не для вас.

Звук в игре очень хороший и в сочетании с музыкой создает подобающее настроение. Главное достоинство - не забивает игровой процесс.

Подводя итоги, можно сказать, что игра очень даже приличная. Предоставляет отличную возможность дать отдых головному мозгу и основательно нагрузить спинной. Правда, в Lite-варианте отсутствует возможность сохраняться. Что, в общем-то, можно оправдать малым количеством уровней - если еще и сохраняться, то удовольствие может оказаться несколько скоротечным.

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●
Управление	●●●●●●

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Deimos

Space Bunnies Must Die!

Жанр	3D Action/Adventure
Издатель	Panasonic/Ripcord
Разработчик	Jinx/Ripcord
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

К «рождению» SBMD приложили руку очень многие. Над ней трудились три фирмы: Panasonic, Ripcord и абсолютные новички в игровой индустрии - Jinx. Для последних это был дебют, и притом крайне неудачный. Разработчики хотели создать пародию на Tomb Raider, а получили жалкую поделку с ужасным движком и плоскими шутками. Но обо всем по порядку.

Сюжет игры незатейлив: две сестры, возвращаясь с работы из собственной закусочной, сбили машиной гигантского зайца. Одна из них вышла посмотреть на это чудище, и была схвачена собратьями потерпевшего. Главная героиня игры, горя жаждой мщения, отправилась на поиски родственницы.

Первая составляющая успеха игры, как известно, графика. Большинство компаний справляются с этим



вопросом просто: покупают готовый движок и модернизируют его под собственные нужды. Jinx и Ripcord решили написать свой engine. Как вы, наверно, догадываетесь, результат оказался плачевным. Везде сплошные недоработки. Например, фигурка героини освещается независимо от источников света. Иногда можно заметить, как плечо и нога входят в стену. В общем, багов в игре очень много...

Теперь несколько слов о системных требованиях. Игра страшно «тормозит» на любом Pentium'e и постоянно подгружает уровень, а ведь официально ей требуется всего 16 Mb RAM. Зато 3D-ускоритель сильно поднимет ваше настроение. Программа, почуяв эту железку, начинает работать быстрее.

Вторая составляющая успеха - gameplay. Он является ахиллесовой пятой многих игр, и SBMD - не исключение. AI оставляет желать лучшего, ваши противники ведут себя однообразно и предсказуемо.

Качество звукового оформления ненамного оторвалось от графики. Блондинистая героиня болтает без умолку и, не стесняясь, высказывает свое мнение по самым разным поводам. Причем словарный запас этой девушки ограничен, ее реплики быстро утомляют, а отключить эту трескотню нет никакой возможности. Только вместе с колонками.

Музыкальное оформление связано с нахождением соответствующих дисков, для прослушивания которых вам придется сбиться с ног в поисках





музыкальных автоматов. А еще разработчики придумали для развлечения игрока постоянно присутствующую кнопку Dance, при нажатии которой героиня пускается в пляс.

Дизайн уровней вызывает, мягко говоря, недоумение. На скорую руку было нарисовано два десятка фрагментов стен, в результате чего все интерьеры выглядят на одно лицо. Единственная более-менее качественная модель в игре принадлежит самой героине. Еще один грех на душе разработчиков - оружие, которое сделано из рук вон плохо. Имеется одинодинешенек пистолет и девять видов патронов к нему. Стрельба обозначается вылетающими из ствола шариками. Для поражения монстра маленьким шариком надо выстрелить несколько раз, а большим - один или два. Шарики летят по прямой, оружие наводится само и, как правило, не туда, куда вы хотели его навести.

Вместо эпилога... Игра лишена разнообразия. На уровнях встречается несколько подвидов врагов и очень часто можно увидеть всего один тип дверей, выключателей, стен... В общем, складывается впечатление, что разработчики считали, будто главное в игре - юмор. Которым она и не блещет.

В итоге у них не получилось ничего путного - ни пародии, ни игры. SBMD не заслуживает того, чтобы на нее потратили любую сумму столь дефицитных в наше время денежных знаков.

Игровой интерес	●●●●
Графика	●●●●●
Звук и музыка	●●●●
Дизайн	●●●

Рейтинг 4.0

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Uprising 2 Lead and Destroy

Дмитрий Смыслов

Жанр	Action/Strategy
Издатель	3DO
Разработчик	Cyclone Studios
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	48 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	DirectPlay

Хорошо или плохо делать игры на стыке нескольких жанров? Каждый ответит на этот вопрос, исходя из собственных взглядов и предпочтений. Иногда хочется чего-то большего, чем методичный отстрел орд инопланетных захватчиков в нескончаемых лабиринтах. Бывает, появляется желание самому возглавить решающую атаку вражеской цитадели, приняв непосредственное участие в генеральном сражении. Именно для таких "широкой натуры людей" и выходят смеси action и RTS, adventure и, скажем, экономической стратегии. Появление подобных коктейлей отнюдь не является показателем кризиса жанров. Это просто самостоятельное течение, которое имеет такое же право на существование, как и "чистопородные" игрушки.

Uprising 2: Lead and Destroy привлечет внимание тех, кому стали тесны рамки обычных шутеров и кто способен на большее, чем постоянное выполнение схемы "strafe-fire". U2 – это action с элементами стратегии в реальном времени. Что ж, родители – весьма достойные люди, вернее, жанры. Оценим, что получилось из этого "творческого союза".

По папе

Итак, во главу угла поставлен action. Весьма разумно, так как, по-моему, довольно непросто уходить из-под огня превосходящих сил противника, отдавая при этом индивидуальные приказы еще 20 подчиненным юнитам. Что из этого вытекает? Во-первых, мышь понадобится покрепче, работать ею придется, как никогда. Во-вторых, масса острых ощущений и превышение максимальной нормы содержания адреналина в крови. Ведь когда ракета попадает в набор пикселей или полигонов под названием Heavy Tank, это одно, а когда вы сами сидите в этом Heavy Tank'е... Думаю, мысль ясна.

По маме

По материнской линии U2 принадлежит к не очень древнему, но чрезвычайно уважаемому роду RTS. Естественно, стратегические элементы введены в игру в несколько усеченном варианте: 10 зданий и 5 типов юнитов. Однако, для вещи, в которой решающее значение имеет умение работать мышкой, этого, согласитесь, более чем достаточно. Постройки делятся на военные и гражданские (все вместе делают одно общее дело). А вот юниты, как наземные, так и воздушные, носят исключительно боевой характер, каких-либо инженеров или транспортов не ищите.

Итак, с предками CS, особами весьма уважаемыми и популярными, разобрались. Посмотрим, каков отпрыск.

Затишье перед...

Сразу определимся, в чем суть игры. Вы управляете небольшим танком, который также является мобильным командным пунктом вашей армии. Неожиданно для action? Так вот, специально для того, "чтобы не было мучительно сложно", существует набор тренировочных миссий. В них вас обучат всему, что необходимо, чтобы преждевременно не пасть смертью храбрых: управлению танком; стрельбе лазером и ракетами; постройке базы; правильному подбору войск, исходя из состава сил противника (глупо кидать пехоту против бомбардировщиков) и т.д. Тренировки выполнены довольно грамотно, по принципу "от простого к сложному". Правда, придется подучиться воспринимать английский на слух или потренироваться в скоростном чтении, так как дублирующие титры не слишком задерживаются на экране. Изучив азы, можно закрепить "пройденный материал" на специальном тренировочном полигоне, применив полученные знания в комплексе.



Ну вот, "учебка" позади, и пора на деле постигать тонкости военного искусства, ведь лучшая учеба – практика.

Покой нам только снится

Итак, воюя на стороне Альянса, вам предстоит одержать победу в 3 кампаниях и установить мир на всем разведанном пространстве. Задача не из легких, согласен. Но выполнить ее вполне реально. Не стану делать прогнозов, за какое время вы пройдете U2 до конца, но скажу сразу: невыполнимых миссий в игре нет. Оставим в стороне нюансы, разберем игровой процесс в общих чертах.

Каждая миссия проходит на определенной планете выбранного сектора. На брифинге вам расскажут, насколько жизненно необходимо отвоевать данный плацдарм, и обозначат основную задачу. Как бы она не звучала, знайте, уничтожить все равно придется всех. Перед началом миссии вам дается определенное количество денег и единиц энергии. По ходу задания на них покупаются строения и войска. Энергетические запасы пополняются за счет генераторов, а деньги начисляются за уничтоженных противников. Причем с началом миссии ваши фи-



нансы начинают медленно, но верно убывать (хороший стимул к активным действиям), так что не стойте на месте, ваше благосостояние исключительно в ваших руках. На поле сражения есть несколько мест, где можно разместить свои здания. Некоторые из них свободны с самого начала, из других придется выбить засевшего противника. Но разве присутствие врага нас когда-нибудь останавливало? После зачистки территории надо застолбить за собой делянку, возведя на базе цитадель. "Возведя", конечно, сильно сказано - вы просто определяете место и тип постройки, и через некоторое время ее туда выбрасывают с прилетевшего транспортника. Так что не стойте на месте будущей, скажем, злектростанции – придавит. После доставки цитадели вокруг можно разместить еще три здания на ваш выбор. Доступно следующее: защитные башни (в т.ч. ПВО), генераторы (энергоснабжение), казармы (пехота), танковые заводы (танки, легкие и тяжелые), авиазаводы (истребители и бомбардировщики). Есть, где размахнуться. После зтого начинаем устраивать врагу знергетический кризис. Его генераторы обычно находятся на некотором удалении от базы и охраняются всего парой легких лазерных башен. Уничтожить их не составит никакого труда. Кстати, не доверяйте оборону собственной базы башням, лучше оставьте около цитадели парочку тяжелых танков, которые действуют гораздо зффективнее. После того, как у противника останется единственная база, начинаем накопление сил для решающей атаки. Техника в U2 производится по принципу "1 завод - 1 юнит". Произведенные войска не выплевываются из недр фабрики на поле, а поступают в своеобразный inventory. Очень удобно: подобрались к вражеской базе, подсветили одну из построек, выпустили танки и наслаждаетесь картиной тотального террора. Единственная неувязка – пехота, танки и истребители материализуются сразу, а вот бомбардировщиков приходится дожидаться, пока долетят от завода. К чему бы зто? Ну да ладно, главное результат.

Примерно так выглядит каждая миссия в U2. Теперь пора переходить к вещам менее творческим: к gameplay, графике, звуку и т.д.

И надо было все опошлить?

Насколько известно, смешение двух и более жанров предполагает наличие в игре достоинств и недостатков каждого из них. Только от таланта и возможностей разработчиков зависит, чего будет больше. Не минула сия печальная участь (в плане недостатков) и U2. О них и поговорим. Что больше всего бесит игрока в каждом образце action? На мой взгляд, тупизна противника. Нет никакого интереса побеждать врага, IQ которого застыл где-то на уровне 3 класса общеобразовательной школы. Куда как больше удовольствия получаешь, одерживая победу над умным и хитрым неприятелем. Многочасовая отработка универсального приема "выскочил из-за угла + вышиб мозги" утомит кого угодно. Но, к сожалению, именно зта тактика наиболее зффективна в U2. Как говорится, скучно, девочки. Теперь о стратегической части игры. Ничего нового. Обнаружили базу противника, набрали побольше техники, натравили на базу, после зтого сами успеваете сделать 3-4 залпа, причем далеко не решающих. Major Victory! Что ж, танковый кулак и теперь живее всех живых. В результате, прохождение любой миссии сводится к претворению в жизнь следующей схемы: быстрая зачистка местности под свою базу, постройка цитадели, генератора и пары тяжелых танковых (изредка авиа-) заводов, быстрая зачистка местности под следующую базу и т.д. Прям-таки тоска, девочки.

Графика и звук

Разговор о графике начну с избитой фразы: "Кто не успел разжиться 3Dfx'ом, спешите сделать зто". Вот с чем разработчики не схалтурили, так зто с графической реализацией. Из первого "монстра" выжато все, что только можно: туман, огонь, взрывы, дымные хвосты за ракетами, отсветы на земле от лазерных залпов. Вот только обломки до сих пор выглядят несколькими бесформенными кусками, плавно (я бы сказал, нехотя) разлетающимися от зпицентра. Господа разработчики, на дворе 1999 год, не пора ли придумать что-нибудь пооригинальнее? Более чем достойно выглядит ландшафт. Мягкие текстуры, плавные возвышенности и низины, все на уровне и достойно всяческих похвал. Впрочем, не стоит расстраиваться тем, кто лишен радости обладания трехмерным акселератором. U2 довольно неплохо "тянет" 640x480 на Pentium 200MMX с 32 Mb RAM. Конечно, не так красочно, но и не слайд-шоу. Звуковое оформление игры оставляет весьма приятное впечатление. Выстрелы, взрывы, предсмертные крики пехотинцев, все зто выполнено довольно добротно. Некоторая агрессивность музыки вполне соответствует непрерывному действию, происходящему на зкране монитора, и органично дополняет общую картину. Естественно, ни о какой интерактивности музыки речи не идет, но тоже неплохо.

Multiplayer

В U2 стандартно реализована возможность многопользовательской игры. Модем, сеть до 8 игроков, Internet и прямое соединение двух компьютеров. На диске с игрой лежат клиенты для Mplayer и Heat.net, так что не придется тратить время и деньги на их скачивание. Для игры по Интернет вам потребуется соединение на скорости 28.8k и выше. Вывод: запасайтесь хорошим модемом.





Для творческих личностей

Если вам вдруг покажется мало 37 оригинальных миссий, есть возможность сваять что-нибудь свое. Ставьте редактор миссий, хотите - вместе с игрой, хотите - отдельно, и творите, сколько душе угодно. Созданные миссии можно использовать как для одиночной игры, так и для multiplayer'a. Правда, во втором случае придется дать оппонентам свои исходники (форматы нужных файлов указаны в readme к игре).

Подводя итоги

У Cyclone Studios получился неплохой action с добавлением для разнообразия некоторых стратегических злементов. В Uprising 2: Lead and Destroy мирно уживаются детали 2 разных жанров, нисколько не мешая друг другу, а, главное, игроку. При gameplay чуть выше среднего, игра выделяется качеством графического и звукового оформления. В силу относительной простоты U2 больше подойдет начинающим игрокам. Для более искушенных знатоков он может стать неплохим отдыхом от более сложных и навороченных вещей. Ну что ж, господа геймеры, ведите и уничтожайте!

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Управление	●●●●●●●

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Asghan

Владимир Рыжков

Дело Лары Крофт живет и процветает!
Древнее проклятье

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Grolier Interactive
Разработчик	Silmarils
Требуется	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск.
	Windows 95, 98

Жаль, уважаемые читатели, отрывать вас от полуживых, грешных и еретических новогодних подарков, но такая уж у меня работа – злоупотребляя вашим вниманием, вещать обо всем подряд, будь то шедевр или жалкое подражание карикатуре на него. Гробокопательница Лариса продолжает плодиться, варьируя места обитания, позы на постерах и пышность форм, а маленькие, но жадные компании, стремящиеся состричь купонов на ее успехе, секрет которого оказался таким простым, создают что-нибудь (ну хоть что-нибудь!), парадоксальным образом сочетающее в себе похожесть на хит от Eidos и непохожесть на него. Встречаем Asghan, детище Silmarils и Grolier Interactive, которому злым роком как раз предназначено быть игрой, отягощенной упомянутыми выше "непохожестями" и проклятьем, вынесенным в эпиграф.



Вглядитесь в это мужественное лицо. К вопросу о качестве моделей

Для начала

Вводный ролик трогает своим отвратительным качеством и задушевным голосом из-за кадра. Источником вдохновения при написании сценария игры, по словам Silmarils, послужили произведения дедушки Толкиена, поэтому, взяв себя в руки, я поборол желание проскипить мультфильм, и принялся внимать Голосу. Итак, в роли принца Asghan'a - героя, великого воина и немножко волшебника - нам предстоит отправиться на остров Kyrk и там, как водится, разрешить проблему государственной важности. Проблема состоит в том, что наш (принца, то есть) дядя Morghan, будучи человеком злым и жадным до власти, завел дружбу с драконами, поселившимися на острове, и теперь, вместе с их драконьим монархом Agbuk'ом, готовится завоевать законно принадлежащее главному герою королевство Brightmoon. Видимо потому, что улаживать семейные проблемы лучше наедине, Asghan решил заняться этим самостоятельно, не привлекая армию. А драконы... Когда они нам мешали?

"Непохоженки"...

Примитивность игрового процесса Asghan заставляет игрока рыдать от беспомощности, как человека, вынужденного преодолевать бесконечную полосу препятствий. Девяносто процентов игрового времени герою здесь предстоит потратить на прохождение "смертельных ловушек" и "свирепых противников", выстроенных в извивающуюся линию. Эдакий форт Байярд. Бежим по тропинке, оказываемся на каком-нибудь мосту. Впереди – наконец дождавшийся нас стражник и пара лучников. Быстро-быстро машем мечом, всех победили, собрали бонусы, бежим дальше. Вперед, только вперед... Шаг влево, шаг вправо – побег. Особенно издевательски выглядит сообщение, появляющееся каждый раз после смерти героя, где содержится ценная информация о том, какое расстояние он покрыл (в метрах), сколько процентов от игры пройдено, сколько монстров убито и т. д. Несколько разнообразят процесс прохождения попадающиеся время от времени на дороге NPC и вываливающиеся из убитых врагов свитки, отвечающие за развитие сценария вместо самой игры, а также нехитрые головоломки. Однако пазлы и NPC, как и следовало ожидать, не спасают скучный игровой процесс, а лишь ненадолго от него отвлекают.

Вот я и добрался до наболевшего. За время примерно трехдневного знакомства с Asghan ваш покорный слуга освоил, отточил и теперь бегло изъясняется с использованием любого количества ненормативной лексики. Игравшие уже догадались, остальным скажу сам. Речь пойдет об управлении. Итак, большую часть игрового времени мы смотрим на мир через болтающуюся вокруг героя камеру (почему не все время – поясню позже). Утонченное издевательство за номером один: мы можем потрогать "мышку", можем даже ей пошевелить, можем инвертировать ее в установках, но не можем использовать ее для управления героем! Мышка, с ее гибкостью и удобством, варварски приспособлена здесь для управления камерой, а не орлом Asghan'ом. На него можно посмотреть сверху, сбоку... да откуда угодно, но все до единого свои выкрутасы чудо-боец выполняет с клавиатуры. И все бы ничего, но КАК он это делает! Как вам нравится, например, такое: прыгаем мы одной клавишей, плывем – дру-



Взгляните но зелененького монстро вверху! Он спройтовый! Клянусь вам, он спройтовый!

гой, а лезем вверх по веревке – третьей. Сейчас я, признаюсь, несколько взвинчен, поэтому из вредности не скажу, как спрыгивать с этой самой веревки. Похвастаюсь только, что потратил три минуты на выполнение этого нехитрого трюка в первый раз. Да, чуть не забыл! В установках нельзя переназначить клавиши управления.

Стрейф возможен только сам по себе, но не одновременно с бегом и/или поворотом. Выполняется не спеша, чинно. К примеру, отчетливо слышим свист стрелы. Жмем "стрейф", широкоплечий угловатый красавец начинает морально готовиться к выполнению команды, получает стрелу прямо в грудь, вздрогнув, останавливается, приступает к подготовке заново, получив одновременно еще три стрелы, опускается на пятую точку, снова поднимается и так далее... Осваиваем и оттачиваем ненормативную лексику...

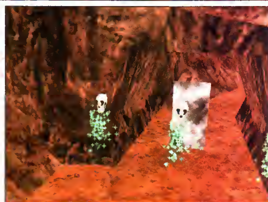
В игре присутствует ущербный вид от первого лица. Нажав правую клавишу мыши, мы получаем-таки возможность немножко повертеть собственной головой и даже пострелять из торчащего слева арбалета. Квакеры, уберите счастливые улыбки – они здесь неуместны. Этот режим – боль Asghan. Начнем с того, что чувствительность мыши смехотворно мала, и ее нельзя изменить. Затем, нельзя посмотреть вертикально вверх или вниз – голова сверхвоина отклоняется примерно на шестьдесят градусов в обе стороны. Вместо прицела – бессовестное автонаведение. О том, чтобы передвигаться в режиме "от первого лица", используя мышь, речи даже не идет – это невозможно, так как "стрейф" на клавиатуре расположен отдельно от "бега вперед-назад" и еще дальше от "прыжка". Невольно вспоминается великолепный Heretic II с его гибким и удобным управлением. Корвус! Остроухий наш! Где ты?!

Переходим к очередной "непохожинке". В игре у нас есть большой сияющий меч, которым можно размахивать и даже кого-нибудь убивать. Имеется в наличии аж десять предусмотренных для этого движений. Выполняются они зажатием комбинаций из "стрелок" и близлежащих клавиш. Ctrl+Назад, к примеру, это блок, а Ctrl+Вперед – один из ударов мечом. Получается что-то вроде средненького файтинга. Но и тут, проницательный читатель, твои подозрения об отсутствии изъянов совершенно беспочвенны. Есть две вещи, портящие этот режим окончательно и бесповоротно. Во-первых, даже когда герой уже уперся лбом во врага и вовсю размахивает сияющим орудием убийства, цели, по неизвестной причине, достигает лишь половина ударов. Остальные делятся примерно поровну на блокированные и пропущенные. Во-вторых, монстры необыкновенно тупы. В описанной выше ситуации роль парня с железными мозгами, как правило, сводится к пассивному созерцанию наших с вами суетных попыток нанести результативный удар, изредка прерывающемуся ответными ударами (выстрелами, укусами), прыжками вбок или звуками "динь!", возвещающими о том, что поставлен блок. Такой вот Теккен-Тошинден...

Теперь о том, что было похоронено под отвратительным игровым процессом. Помимо арсенала ударов для рукопашного боя, в игре есть еще неплохой выбор боеприпасов для арбалета (стрелы одиночные, самонаводящиеся, стрелы связанные в пучки, взрывающиеся и золотые), а также впечатляющий набор заклинаний. Всего двенадцать наименований, разбитых на защитные (вроде Invisibility и Lightning Sword) и боевые (как Lightning и Fireball). Плюс бутылочки, яблочки, грибочки и прочий инвентарь.

Вознагражденная заурядность

Движок игры домашний, довольно шустрый и, кстати, в свое время получил награду от малоизвестного производителя микросхемок - 3Dfx. На этом графические достоинства игры исчерпываются, так как выглядит она посредственно. Почти полностью отсутствует динамическое освещение. Магия, взрывы, кровь и прочие украшения – спрайтовые (!!!), без единого намека на использование возможностей детища облагодетельствовавшей движок фирмы. Более того, Silmarils была уличена в использовании запрещенных и, казалось бы, давно искорененных спрайтовых монстров! Отдельные компьютерные враги, к которым нельзя подобраться вплотную, клянусь вам, выполнены в виде спрайтов! Время от времени стыки между плоскостями расползаются, и своим орлиным взором герой может увидеть, скажем, котел, находящийся за стеной наглухо запертой хижины. Не буду тратить время на повторные причитания по поводу работы дизайнеров этапов, тем более, что можно еще порыдать над моделями персонажей. Взгляните на шоты. Модели угловаты, квадратноголовы и отвратительно обтянуты пестрыми текстурами. Двигаются как пластмассовые солдатики (может быть, как плюшевые медведи...). Motion Capture даже и не думала осчастливить игру своим присутствием. Звук и музыка – звучит и играет соответственно, не более того. Общее впечатление – неудовлетворительно.



■ Хитрый пазл. Черепа в определенном порядке говорят "А!", а нам нужно в том же порядке их нажать



■ Это хитросплетение тел - в действительности сошедшиеся в смертельном бою воины. Только немножко перепутанные богом движка

Вместо заключения

Тяжело писать об игре, не имеющей положительных черт. Совершенно не знаешь, что упомянуть в заключении как характерное, отличающее игру от других. Asghan, как и многие его предшественники, продемонстрировал ущербность подхода к созданию игры, основанного на гонке за лидером. В игре явственно проглядываются черты TR и, в то же время, она содержит множество возможностей, которые, казалось бы, способны оставить Eidos'овский бестселлер позади. Разве этого недостаточно? Оказывается, недостаточно. Что позволено Ларе Крофт, не позволено принцу Asghan'у. Теперь много-много пальцев, загнутых при подсчете игровых возможностей и похожесть на старый хит, уже не компенсируют жалкого геймплея и недоделок в оформлении игры. Все. Аминь. Дальше смотрите рейтинги.

Игровой интерес	●● (2 из 10)
Графика	●●●● (4 из 10)
Звук и музыка	●●●● (4 из 10)
Дизайн	● (1 из 10)

Рейтинг 3.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Thunder Brigade

*Александр Лашин
aka S_Lash*

Жанр	Action/arcade
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Blue Moon Interactive
Требуется	Pentium 100, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-266, 64 Mb
Multiplayer	DirectPlay

На Рождество обычно бывает просто завал релизов - отличные, хорошие и просто неплохие игры сыпятся на геймеров и обозревателей игровых журналов, как из рога изобилия. Тем удивительнее видеть в преддверии Рождества игры откровенно слабые. На что надеются незадачливые издатели, выпуская их как раз к выходу основных изделий конкурентов?

Good and Bad

Выбрав одну из трех кампаний, одиночный сценарий или Instant Action, мы оказываемся в кабине довольно невзрачного летающего средства передвижения. И сразу поражаемся тому факту, что игровой интерфейс полностью позаимствован из Comanche. Те же Windows-подобные менюшки, вызываемые нажатием клавиши Esc, даже пункты меню схожи.

Обратив внимание на графику, отметим, что она воксельная, очень плавная, но... некрасивая. Неудачно подобрана цветовая палитра (причем даже при варианте 32 bit), игровые объекты угловаты, а взрывы... Давненько я не видел настолько плохо сделанных взрывов. В цветовой гамме преобладают оттенки желтого и черного. Отталкивающее зрелище. К тому же, несмотря на высокое разрешение (хотя 640x480, согласитесь, уже вчерашний день), нет четкости картинки, все смотрится как-то размыто. Ну и, чтобы не заниматься пустой болтовней, скажем, что в том же Comanche 3 графика была гораздо более впечатляющая.





■ А интерфейс-то у Comanche стащили!

Подкачал и звук. Эффекты - явный середнячок без особых плюсов и минусов, а вот о музыке разговор особый. Сама по себе она восторга не вызывает, но если ее отключить, то играть становится совсем тяжко, и музыку приходится включить обратно. Вот такой феномен.

Управление никаких нареканий не заслужило, но и хвалить его совершенно не за что. Стандартное управление, не лучше и не хуже, чем, скажем, в Descent.

А вот что вызвало в нас праведный гнев и наибольшее недоумение, так это дизайн и содержание уровней, а также искусственный интеллект противников. Задания от миссии к миссии отличаются, но почти всегда сводятся к банальному kill'em all. Дизайн уровней положительных эмоций не вызывает, поскольку убог и беден. Неизменные холмы в недопустимом количестве не доставляют ни малейшего эстетического удовольствия, не говоря уже обо всем остальном. Как нам кажется, даже в тесных рамках Thunder Brigade можно было смастерить нечто гораздо более интересное и играбельное. И более разнообразное, поскольку самое раздражающее - удивительное однообразие уровней и заданий.

Про AI противников никаких добрых слов сказать не можем: глуп противник, глуп безнадежно и беспросветно. Нет, я прекрасно понимаю, почему в том же Descent противники не маневрировали - негде было. Но ведь в Thunder Brigade все уровни представляют собой открытые пространства - маневрируй, сколько влезет. Самое грустное, что игроку и маневрировать особо не придется: при появлении врага надо всего лишь отлететь за холм и ждать, пока тот выйдет на выстрел, после чего осыпать его ракетами. Все. Грустно, однако.

Какая же гадость эта ваша заливная рыба!

А Thunder Brigade - гадость несравненно большая. Мы не стали заострять внимание ни на разнообразии оружия, ни на возможности получения наград и отдачи боевым товарищам приказов: все это уже встречалось, причем далеко не в одной игре. Игровой процесс однообразен и утомителен, пройти за один раз более трех уровней смогут лишь наиболее терпеливые (мы, правда, таковых еще не встречали). Но даже и они, вероятно, не вытерпят и не пройдут игру до конца. Есть еще multiplayer, но, поверьте, он совершенно не стоит вашего внимания. Мы считаем своим долгом предостеречь вас от приобретения Thunder Brigade.

Игровой интерес	●●●●
Графика	●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Управление	●●●●●●●

Рейтинг 4.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

King's Quest
Mask of Eternity

Ян Масарский
aka Plague J. Pestilence

Жанр	3D action-adventure
Издатель	Sierra
Разработчик	Sierra Studios
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 3D-уск. Windows 95, 98

King's Quest. Roberta Williams. Sierra. При наличии таких составляющих игра просто не может быть плохой.

Если вы поклонник жанра adventure, имя Roberta Williams должно быть вам знакомо. А даже если и нет, то о Kings Quest'ах вы не могли не слышать. Уж к играм этой серии слово «классика» относится однозначно - каждая из них в свое время была в авангарде "квестового дела" - как бы сильно ни отличались эти игры друг от друга. Разные истории, интерфейсы, вообще все - пожалуй, общей была только вселенная и еще графическое решение - плоский мультик. Но теперь, после выхода King's Quest: Mask of Eternity, второй пункт больше не актуален. Мы становимся свидетелями эпохального - не побоюсь этого слова - события: жанр adventure уверенно перемещается в 3D и сливается с action. К сожалению, выигрывает от этого слияния только второй.



Я рискну сказать, что Mask of Eternity - удачная попытка слияния жанров, но только если рассматривать ее как добавление квеста в action. Это рулезнейшая игра - но больше уже не авангард квестов. Зато...

Буря над королевством

В один прекрасный солнечный день в королевстве Давентри король Грэм II обсуждал со своим придворным магом перевыполнение плана по урожаю зерна и перспективу постройки дополнительного зернохранилища, как вдруг, прямо как самопроизвольно включающийся и выключающийся телевизор «Рубин»-666, засветилось магическое зеркало. Оно показало воздушную цитадель самого могущественного и святого талисмана во всем мире – Маски Вечности. С начала времен Маска - залог Света, Добра и Порядка - хранилась на вершине пирамиды на воздушном острове в Небесном Пределе. Могучие Archon'ы всегда несли святую обязанность хранения талисмана... Но вот один из них подходит к алтарю, и, сотворив мощное разрушающее заклятье, разбивает Маску Вечности на пять кусков! Как метеоры, осколки Маски разлетелись в разные стороны, и в тот же миг солнечный свет затмила черная буря, сотворенная недоброй магией Тьмы. Ураганом пронеслась она над землей, превращая всех людей на своем пути в камень. Лишь один человек избежал страшной участи – один из осколков Маски упал к ногам молодого Коннора, защитив его. Надо ли пояснять, кем вы будете управлять в игре?

Начинается же она прямо там, где заканчивается интро. Вашему взору предстает взволнованный Коннор с осколком Маски в руках, подбегающий к девушке, с которой он так мило беседовал всего минуту назад. Увы, ее постигла та же участь, что и всех людей в королевстве, – она теперь уродливая каменная статуя. Коннор знает о происшедшем не больше вашего и может лишь поклясться сделать все, что в его силах, чтобы Сара вновь увидела солнечный свет и ступала по зеленой земле. Так начинается ваш квест.

King's Quest goes to 3rd dimension

KQ в 3D - это настолько непривычно, что даже не сразу понимаешь: эта вот 3D сцена - не очередная заставка, а сама игра. Первая ассоциация, возникающая при попытке подвигаться, – не очень старый, но добрый Tomb Raider. У Коннора нет, правда, таких больших и сочных... э-э-э... пистолетов! ;), но он тоже парень не промах. За домом стоит злобный монстрюга – бодро подбегаем к нему и с простым нажатием клавиши delete игра вылетает с надписью «see you in hell!» и начинает форматирование жесткого диска... Шутка (лопата :)). Хотя в каждой шутке есть доля правды; но об этом ниже. Так вот, с нажатием клавиши delete (по умолчанию) Коннор принимает боевую стойку и с вашей помощью начинает вышибать дух из свинообразного противника. Вполне в духе 3D-action. При этом через пять минут он уже будет шарить по сундукам в поисках квестовых предметов, и вам придется думать, кому и зачем понадобится очередная непонятная загогулина - чистейшее adventure.

Мышью вы можете вращать ка-







меру вокруг Коннора, приближать или удалять ее, смотреть вверх или вниз. В игре практически нет такого места, которое вы не могли бы так или иначе увидеть. В определенных случаях удобней включить режим от первого лица – есть и такой. Коннор может бегать и идти шагом; прыгать с разбега, с места или делать кувырок назад; он может закидывать крюк-«кошку» и карабкаться по веревке на отвесные стены; он может подбирать оружие и броню - внешний вид и движения будут меняться; может толкать предметы и кидать камни; может разговаривать с NPC и делать всякие нестандартные вещи (вопрос - может ли герой кидать, например, тех же NPC, и если да, то на какую сумму - Г.Б.)– рубить дерево, например; ну, и, наконец, может умирать со стоном и неслышными проклятиями в ваш адрес, когда вы недостаточно хорошо проконтролировали ситуацию. Все это происходит полностью в 3D – даже листья, опадающие с деревьев, полигональны.

И при этом все действие происходит на фоне развивающейся сюжетной линии квеста... или квест развивается на фоне ваших действий – трудно сказать, что на чьем фоне развивается. Казалось бы, вы совершаете вполне стандартные квестовые действия – но здесь они приобретают какую-то весомость, они реальны. Эффект присутствия – полный. Сражаясь с чудовищами, разрешая головоломки, разговаривая с различными персонажами, вы постоянно ощущаете, что это происходит с *вами*, что это *вы* делаете все эти вещи. В битве вы размахиваете мечом, а не ваш герой самостоятельно дерется по заранее написанному сценарию.

"Единение" главного героя с игроком придает дополнительный шарм игре. Коннор не подавляет вас: он сопереживает вместе с вами – или вы вместе с ним. Он недоумевает по поводу того же, что и вы. При исследовании объекта Коннор ваш герой не говорит ничего такого, что никогда не пришло бы в голову вам самим. Да еще и все головоломки решаются вполне логично, а на пути встречается достаточно неявных подсказок, чтобы вы могли и ощутить радость победы над загадкой, и не почувствовать, что вас «ведут» по игре. Богатый опыт Роберты и ее творческой компании проявляется здесь в полной мере.

Головоломки в хорошей пропорции разбавляются сражениями, и наоборот – не успеваете вы устать от постоянной мясорубки, как наступает мирная передышка и надо пошевелить извилинами (пусть иногда достаточно и двух, причем прямых). По уровню вы можете перемещаться совершенно свободно - конечно, не обошлось без стандартного краснознаменного имени "3D-action от третьего лица" прыганья по всяким прыгательным местам... Надоело; но в принципе, геймплея – полная чаша.

Архитектура Полной Чаши (то бишь поконкретнее)

Вам уже, должно быть, не терпится узнать о том, как же это все реализовано. Если пока что терпится, то перечитайте предыдущие разделы еще несколько раз, а потом уже переходите к этому :P.

По ходу игры вам придется бегать по огромным уровням, насыщенных возможностями сломать голову в головоломках или сломать шею при падении с большой высоты. Уровни густо или не очень населены злонамеренными монстрами, злонамерен-









ность которых можно пресекать одним из двух классов оружия - рукопашным и дальнобойным. Inventory предназначен для квестовых предметов, оружие в нем таскать нельзя. Есть еще, правда, такой «пояс», куда в неограниченном количестве складываются всякие лечащие предметы и powerup'ы, которые потом можно использовать нажатием клавиш 1-8, но... оружие туда тоже класть нельзя :).

С ним (с оружием) все предельно просто. Длинный меч, к примеру, бьет сильнее, чем короткий, о чем говорит простенькое, но симпатичное двузначное число в соответствующем окошке. Других цифровых характеристик нет - но практика показывает, что от вида оружия зависит частота взмаха. Войдя в боевой режим и вытащив свое холодное-рукопашное или теплое-стреляющее оружие, вы щелкаете мышью в том направлении, куда вы хотите, чтобы Коннор бил или стрелял. Для каждого вида холодного оружия сделана два разных взмаха плюс одно специальное движение (shift+щелчок). Damage зависит не только от оружия, но и от уровня Коннора - есть в игре такой элемент RPG. Опыт набирается в сражениях, разгадывании головоломок и общении с NPC.





Вышеозначенные огромные уровни действительно огромны. Большую их часть занимает открытое пространство, на котором, впрочем, - в нескольких уровнях - встречаются здания; в последние можно входить. Ландшафт обладает всеми преимуществами трехмерности. Холмы, низины. Вода. Деревья. Букашки (их не видно, но я-то знаю, что они там есть ;)). Цветовая гамма большей частью умеренная. Для каждого уровня имеется (слава тебе Господи) в меру подробная интерактивная карта. Есть также телепортаторы для перемещения между уровнями, но грузятся эти уровни дюже долго. При загрузке показывают очень стильные рисунки.

Модели персонажей сделаны хорошо - глядя на них, с легкостью веришь, что перед тобой живой человек, а не Буратино в бытность свою поленом. Анимация и разнообразие движений заслуживают бурного одобрения. Количество персонажей также не вызывает нареканий.

Нахождение квестовых предметов зачастую требует внимательного исследования территории, но до pixel-hunting'а не доходит. Курсор не меняет свою форму при наведении на интерактивный объект. Если вы подозреваете, что объект интерактивен - щелкайте на нем без зазрения совести. Авось что-нибудь да выйдет. При попытке присобачить квестовый предмет к «рабочему», но не подходящему для конкретного предмета объекту, Коннор всегда говорит только одну фразу - «this won't work!», но зато с такой досадой, что это компенсирует отсутствие всех остальных сентенций на эту тему :).

Пропорция квеста и action'а меняются от уровня к уровню, но не до степени тотального засилья чего-то одного. Могу также отметить, что по части мордобойства и головорубства некоторые уровни MoE дадут фору многим «чистым» action'ам (это комплимент).

Стиль игры в целом серьезный, печальный и немного мрачноватый, однако он идеально вписывается в сюжет и не давит на психику. Да, еще он очень поэтичный - вот точное определение.

Надо поругать

Вышеописанная бочка меда будет неполной без "сами понимаете, чего". В игре присутствует нечто, связывающее все упомянутые выше элементы - Атмосфера Игры. Это главное. Это и есть то мед, о котором идет речь, - и пожалуй, во многом наличие меда есть заслуга квеста. Но придется и о грустном.

Движок. Корень всех бед. По не совсем ясным для меня причинам, движок Mask of Eternity был переделан из движка для авиасимуляторов (!) компании Dynamix. Ушло на это немало времени, и во многом впустую, на мой взгляд. Такой шаг аргументировался тем, что много, конечно, трехмерных движков, хороших и разных, но они все больше «внутрипомещенческие». А действие Mask of Eternity разворачивается большей частью на открытых пространствах. Это во многом верно, одна из очень приятных особенностей игры в том, что из помещения вы можете видеть "улицу" и взаимодействовать с тем, что там находится - ничего никуда не выгружается. Можно засадить из арбалета какому-нибудь монстру в лоб, не выходя из дома. Не вставая с дивана, так сказать.

Но. Есть одно большое но. Тормозит это все безбожно. И это при том,





что мир пропадает во тьме где-то в, ну, скажем, десяти метрах от носа вашего героя; при том, что компьютеру не приходится обрабатывать десять тысяч трехмерных объектов одновременно; при том, что ни Коннор, ни остальные герои отнюдь не состоят из сотен тысяч полигонов (нет, у них все на месте, но до тысяч полигонов там далеко), при том, что ЦП не надо перелопачивать тучи скриптов AI; при том, наконец, что я гонял это все на Celeron-300/64 и Voodoo II 12 Mb на разрешении 640x480 – движок все равно не выдавал больше 30-ти кадров в секунду, даже в «закрытых» помещениях.

Неоптимизированный он. Дурной, если честно. Камера - это хорошо; но в Half-Life обрабатывались пространства в десятки раз большие, чем здесь, и на разрешении поболе, и с опциями всяческими крутыми, и со всем-всем-всем, и оно доилось кадриков на так около сорока. А HL работает, обратите внимание, на переработанном первом кваковском движке, который самый что ни на есть внутрипомещенческий. (I admire U Valve ppl.)

Далее (дегтя уже на ковшик набирается, но все же). Необъяснимая страсть к тучным пастбищам жесткого диска. Ну хорошо, не будем вспоминать, что приснопамятный Tomb Raider при инсталляции брал скромные два мега и еще сколько-то под swap. Положим, в MoE много всякой изменяемой даты и под нее там нужно, ну мегов 50. Но ведь он только под себя берет номинально больше 250-ти (реально – больше, потому что там файлы не запакованы, а просто так валяются, а это очень противная вещь, если файловая система - не FAT32), а потом этот бесконечный swap начинает медленно, но верно пожирать пространство вашего винчестера. Доходит до того, что при попытке загрузить сохраненную игру MoE вдруг высокомерно заявляет, что ей, мол, еще пятнадцать мегабайт понадобилось. На что?! Выходим, смотрим – при выходе освободилось 20 Mb. Загружаем игру снова – всего хватает. А с уровня на уровень? О великий Лорд Азразль, владыка подземного царства смерти, избавь меня от этого... Ну, не спорю, уровни там здоровые. Но почему одно только сохранение игры идет секунд десять (нет, это так кажется, что мало, вы на часах засеките – и учтите упомянутую конфигурацию).

А глюков... Sierra этим вообще грешна, но в квесте... Как вам фатальный глюк в середине игры? Один раз прошел – нет. Другой раз прошел – есть. И вот что хочешь, то и делай. Будем надеяться, что нам это дело запатчат.

Подкачал движок, подкачал... Ну да ладно, Бог с ним, главное, игра хорошая.

Резюме (не путать с галифе)

Да, движок плохой, а игра хорошая. Я ее проходил. Утром ложился (в обычное-то время я все же до рассвета укладываюсь :)), с красными глазами и дурацкой улыбкой. Как уже говорилось, геймплей и сбалансированность - высшего класса. Графика, хоть и корявая, но атмосферу создает, а при отключении лишних фич пристойно идет даже на sofware renderer (хотя ускоритель, очевидно, рекомендуется - в первую очередь именно для ускорения, так как никаких потрясающих красот не добавляет).

Злобные скелеты кричат – «Your life, mortal. Give it up!». Коннор бежит по песку – слышно, что по песку. По камню – ясно, что по камню. Со звуком все в порядке. Да и музыка порадовала - и интерактивная, и неплохая. У реки Стикс хоровой вокал напоминает о неупокоившихся душах. Круто.

Три уровня сложности присутствуют не просто так. Управление, правда, подкачало: хоть и настраивается, но сам интерфейс далеко не всегда удобен. И мышь тормозит при любых раскладах - но думаю, что хорошим драйвером это дело можно немного исправить.

В общем, все минусы здесь, похоже, - не халтура, а от нехватки опыта. Во время разработки Роберта Уильямс говорила: главным, что они хотят создать, является ощущение приключения, ощущение того, что вы действительно участвуете в нем. Заявляю со всей ответственностью – им это удалось. Это, может, и не король всех квестов, но Королевский Квест - вне всякого сомнения. Аплодисменты.

P.S. Этот материал писался под чутким руководством и при моральной поддержке Гуру Брамина, гиперквестовика всех времен и народов. Если вам что-то в статье не понравилось, то это его вина :).

От Гуру Брамина: По-хорошему, все disclaimer'ы уже сделаны выше. Игра сбагрена в раздел action, и совесть моя относительно чиста. Я призываю всех квестовиков, таки добравшихся до этой резензии, обратить внимание на то, в каком она находится разделе. И описание относится к, и рейтинг выставлен игре, которая представляет из себя action с добавленным квестом. Как квест с добавленным action'ом KQ8 - отвратительное, мерзкое произведение, заслуживающее максимум публичной порки и пятерочек в рейтингах. Ну, шестерочек. Ну, семерочек. Чигачгук сказал. (Одна из самых приятных рецензий).

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн

Рейтинг 7.8

Время освоения: до 0.5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Владимир Веселов

Sid Meier's Alpha Centauri

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Firaxis Software Inc.
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Дата выхода	Февраль 1999 года
	Windows 95, 98, NT

Когда без малого восемь лет назад первые корабли землян, стартовавшие из Civilization, достигли далекой Альфы Центавра, многим казалось, что именно там будут протекать события следующей игры Сида Мейера. Более того, прибытие звездолетов в этот новый мир (и начало новой игры) ожидалось буквально со дня на день. Некоторые посчитали долгожданным продолжением появившийся два года спустя Master of Orion, но наиболее прозорливые игроки понимали, что это не так. В создании этой игры не участвовал сам Сид Мейер (он в то время был занят работой над Colonization), ну, а кроме того, в этой космической стратегии все было не так и не про то.



Еще три года спустя появилась Civilization II, потом несколько дополнительных сценарных дисков к ней, а затем и сам дедушка Сид расстался с компанией MicroProse. Казалось, все кончено, и вожделенной игры нам не дождаться. Фанаты уныло гоняли Civilization, набирая фантастическое количество очков, лениво ковырялись в хитроумных сценариях (среди которых попадались и посвященные теме освоения далеких планет) и ни на что хорошее уже не надеялись.

И вдруг осенью 1997 года по рядам игровой общественности пронеслось известие, что компания Firaxis приступила к созданию игры под названием Sid Meier's Alpha Centauri (SMAC - по моему, неплохое сокращение). Сомневаться было невозможно, это именно та игра, которую мы так долго ждали. Ожидание, правда, несколько затянулось, первоначально игра намечалась к выпуску на третий или четвертый квартал прошлого года, но к этому времени не была готова даже демо-версия.

Все игровые издания жадно ловили любые крохи информации на сайтах Firaxis и публиковали пространные статьи (наш журнал писал о ней в 3-м и 7-м номерах за прошлый год). Но в основном это были рассуждения о том, какой же хорошей и интересной будет игра, или изложения происшедших во время полета к Альфе Центавра событий. И вот теперь в нашем распоряжении, наконец, появилась рабочая демо-версия.

Собственно говоря, это игра целиком, только в ней установлены ограничения на количество ходов, научных открытий, городов, да выброшены кое-какие возможности (мультиплеер, сценарии) и настройки (размеры планеты). К демо-версии даже прилагается полная справочная система, поэтому можно познакомиться и с тем, что за сто ходов, отпущенных на дему, нельзя открыть или создать.

Рассказывать о SMAC довольно трудно. С одной стороны - это совершенно новая игра, со своей основной концепцией, деревом наук и прочими причиндалами. С другой, она настолько тесно увязана с Civilization II, столь много взяла от нее, что кому-то может показаться, будто он играет очередной сценарий последней на космическую тему. Между прочим, форматы и структура основных файлов SMAC почти полностью копируют аналогичные из Civ II, непонятно даже, почему игру делали так долго, - наверное, утрясали вопросы авторских прав.

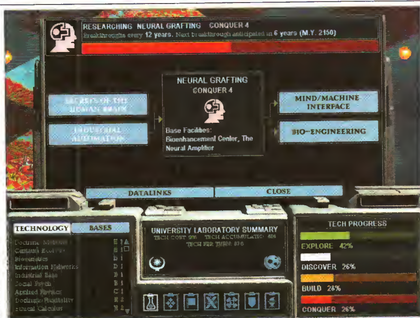
Что бы облегчить себе работу, а вам - понимание проблемы, я все же буду сравнивать новую игру с Civilization II (Civ II, почти официальное сокращение).

«Заря нового мира»

Именно такой подзаголовок SMAC вроде бы должен был иметь первоначально, но авторы совершенно правильно от него отказались. Дело в том, что начальный этап игры больше напоминает закат старого мира. О том, что во время полета колонисты перессорились между собой и образовали семь совершенно самостоятельных колоний (они называются фракциями), все уже знают (кстати, космические корабли вроде бы отправляла каждая нация отдельно, но долетел почему-то интернациональный экипаж). Но кроме этого, за время полета земляне умудрились растерять множество полезных знаний и на новом месте им приходится начинать почти с нуля.

Начало игры очень похоже на Civ II - такие же настройки мира, уточнение правил игры и выбор нации, - только все это здорово расширено. Например, в правила игры можно вводить целых пять условий победы (все вместе или по отдельности), причем есть возможность кооперативной победы. Это значит, что вам не нужно выносить все фракции с лица планеты: если с какой-то из них у вас тес-





ный союз, победа вам будет засчитана на двоих. Можно пощадить и те фракции, которые полностью вам покорились, платят регулярную дань, по первому требованию делятся информацией и т.д.

Среди условий победы есть и дипломатия (нечто вроде победы на выборах губернатора Галактики в Master of Orion), и экономика, и наука, есть даже возможность победить «трансцендентным» путем. Причем можно включить их все, или выбрать какие-то отдельные. Поскольку победить за сто ходов, отведенных на демо-версию, мне ни разу не удалось, точно рассказать вам, как это происходит, я не могу, но вообще все более-менее ясно.

В разделе "настройки правил" теперь имеется целых восемнадцать опций, среди которых такие изыски, как возможность перераспределения случайным образом характеристик других фракций, замедление или ускорение научного прогресса, придание конкурентам большей агрессивности и другие. Есть и опция, позволяющая разгромленным фракциям при определенных условиях начинать все с начала, причем это распространяется и на игрока.

Дальше вам предстоит выбрать, а за кого вы, собственно говоря, собираетесь играть. Всего имеется семь фракций (есть их национальная привязка, по крайней мере, в фамилиях лидеров). Не так много, как в Civ II, но зато все они действительно разные, со своими достоинствами и недостатками. Возьмем, к примеру, наших с вами соотечественников. Под руководством доктора Прохора Захарова они имеют приличный бонус в науке, в каждом новом городе (вернее, базе, как они теперь называются) автоматически появляется компьютерная сеть (причем бесплатная), в начале игры можно выбрать одно изобретение. Но зато их компьютерные сети более беззащитны для несанкционированного проникновения, невозможно использовать фундаментализм и на каждых четырех жителей приходится один тунеядец (о них расскажу позднее). Вообще приятно, что русские в игре не самые агрессивные или фанатичные, а самые умные.

О других фракциях рассказывать не буду. Замечу только, что есть возможность создать и собственную, совершенно оригинальную. В демо-версии эта возможность отключена, так что, как именно это происходит, пока неизвестно.

Лик планеты

Облик нового мира, честно говоря, не радует. Где-то в глубине души теплится надежда, что до выхода окончательной версии игры графика в ней будет переработана (а сделать это совсем не трудно, для изменения вида планеты нужно переделать всего пару файлов). Впрочем, может быть, так и было задумано: сначала планета весьма неприглядна, а потом преобразуется в цветущий сад. Пусть так, вот только отличить каменистую местность от равнинной практически невозможно, даже наличие на каком-то квадрате местной растительности можно разглядеть с трудом.

Не впечатляют и иконки, обозначающие разного рода ресурсы (их по-прежнему три, но называются они теперь "минералы", "энергия" и "питательное вещество"). Помните, как оживляли карту фазаны, тюлени, бизоны и киты в Civ II? Теперь их место занимает какая-то желто-зеленая гадость, к тому же полностью заслоняющая местность. С другими ресурсами дело обстоит так же.

Впрочем, хотя смотрятся пейзажи ужасно, они стали более разнообразными. В частности, теперь учитывается высота местности над уровнем моря (забыл сказать: карта теперь стала трехмерной, хотя желающие могут сделать ее и плоской). Чем выше лежит квадрат, тем больше солнечной энергии он получает, причем ее можно собирать и использовать. А энергия в игре заменяет деньги, все расходы и доходы исчисляются в ней.

Разумных обитателей на планете вроде бы нет, но кое-какие местные формы жизни присутствуют. Делятся они на животных (Mind Worms, которые, в некотором роде, заменяют дикарей из Civ II) и растения (Xenofungus); первые весьма опасны, поскольку совершают пси-атаки на землян, вторые же просто мешают передвижению и строительству. Что интересно, такое положение имеет место только в начале игры; по мере изучения планеты вы получаете возможность использовать местные формы жизни. Например, можно «дрессировать» Mind Worms и создавать, таким образом, довольно любопытные боевые юниты. Или построить соответствующий Секретный Проект (они заменили Чудеса Света), после чего передвижение ваших юнитов по квадратам с Xenofungus будет не замедляться, а ускоряться.

Кроме ресурсов, по телу планеты разбросаны какие-то непонятные нашлепки и расставлены обелиски - все это заменяет хижины из прошлой игры. В "нашлепках" можно найти знания, деньги, минералы (это ускоряет строительство на ближайшей базе), работоспособный юнит или инопланетный артефакт, ну, а можно и нарваться на неприятности. Обелиски действуют более тонко - они представляют собой строения древней цивилизации и могут отремонтировать ваш юнит, повысить его статус (статусов теперь стало побольше, от «Дисциплинированного» до «Элиты») или дать какие-то знания. Причем действуют они не один раз, можно их исследовать многократно, вот только полезный результат достигается достаточно редко. Забыл сказать, в "нашлепках" иногда можно отыскать телепортатор, который перебросит ваш юнит на другой конец планеты.

Самым большим новшеством, пожалуй, является то, что моря перестали быть просто удобным путем сообщения и ареной битв; теперь на океанских просторах можно основывать поселения. Это настолько революционно, что оценить в полном объеме представляющиеся возможности можно будет, только пройдя игру полностью несколько раз.

Ну и, наконец, стоит сказать о вашей основной задаче в игре - преобразовании безжизненной планеты в новый дом Человечества. Возможности терраформирования в игре необычайно велики, все имевшиеся в прошлой игре опции (прокладка дорог, постройка шахт, мелиорация и т.д.) сохранены, хотя и называются многие из них по-другому. Ну а, кроме того, появилась масса новых возможностей. Чего стоит хотя бы бурение артезианских скважин и создание таким образом новых рек! А возможность изме-

нять рельеф (не просто возводить холмы, а именно повышать или понижать уровень местности) способна стать стратегическим оружием.

Чтобы не быть голословным, приведу маленький пример. В одной из игр мое государство лежало на материке, а неприятельское - на острове, и между ними был узкий пролив. Поскольку у противника не было ни одного приморского города, создать морские силы он не мог, и я был совершенно спокоен. Неприятель накапливал наземные юниты на ближайшем к моей державе мысу, а я потешался над его тупостью, не замечая, что в непосредственной близости от мыса подозрительно долго застыл на одном месте вражеский Former. И вот, в один прекрасный момент из вод морских воздвигся перешеек, и враг бросился на мои беззащитные города! Круто?! Между прочим, можно совершить и обратное действие и утопить неприятельский город, только для этого нужен морской Former.

Скажу еще, что теперь есть возможность возводить на одном квадрате несколько построек, увеличивающих выход ресурсов. Например, можно строить одновременно фермы и солнечные батареи.

«Наука умеет много гитик»

Этой маловразумительной фразой можно довольно точно охарактеризовать состояние науки в SMAC. Прежде всего, как уже говорилось, земляне по пути растеряли часть своего багажа, поэтому даже такие простые вещи, как колесо, мореплавание, авиацию приходится изобретать заново. Впрочем, теперь это именуется «доктринами» и, вполне возможно, что открывать приходится соответствующие способы перемещения на данной планете (ну, вроде того, что вода тут более мокрая, воздух менее упругий, а отношение окружности колеса к его диаметру не Пи, а три с половиной).

По счастью, некоторое количество капсул со знаниями не пропало бесследно на просторах космоса, а приземлилось на поверхность планеты. Кроме того, попадаются и артефакты местной цивилизации (вообще-то разумных обитателей на планете нет, но то ли они были, то ли ловко от вас прячутся). У вас есть возможность их найти и получить соответствующую технологию. Сделано это более тонко, чем в Civilization, где вы заходили в хижину и вам сообщали, что найдены свитки с древними знаниями о сверхпроводимости. Теперь так происходит с земными капсулами, а вот найдя артефакт, вы должны доставить его в город и присоединить к компьютерной сети. Впрочем, если в городе строится Секретный Проект, вам предложат использовать содержащуюся в капсуле энергию на ускорение его строительства. Это здорово напоминает заколачивание гвоздей микроскопом, но иногда приходиться так поступать. Дело в том, что присоединить артефакт к компьютерной сети в каждом городе можно только один раз. Судя по Help'у, впоследствии можно будет построить в городе сооружение, позволяющее исследовать сколько угодно артефактов. Боюсь только, что к этому времени их на планете не останется.



Управление наукой стало более разнообразным и сложным. Все знания распределены по четырем категориям: Explore - исследования планеты и вообще биологии, Discover - гражданские исследования, Build - строительство и Conquer - военные исследования. Конечно же, все это деление весьма условно, большинство открытий приносит плоды в нескольких областях, да и для исследования, скажем, чего-нибудь военного нужно предварительно открыть что-то гражданское. Тем не менее, для каждого открытия строго указывается, к какой отрасли оно относиться. Сделано это потому, что теперь можно не размениваться по мелочам, указывая ученым следующее открытие, а просто говорить, в какой отрасли они должны работать. Можно и вообще включить на соответствующем экране все четыре ветви науки, и пусть там сами разбираются. Есть возможность руководить наукой и по старинке, каждый раз выбирая одно открытие из нескольких. К сожалению, способ руководства наукой устанавливается в начальных настройках и менять его во время игры нельзя.

Интересной особенностью является то, что цели исследования можно теперь менять в любой момент. Конечно, это не обходится без потерь, но на начальных этапах, когда средств затрачено немного, и потери будут невелики. Между прочим, в SMAC можно точно узнать, сколько ходов осталось до очередного изобретения, не приходится прикладывать линейку к экрану и предаваться сложным вычислениям.

Юниты

Вот это раздел подвергся самым большим переработкам, и многое в нем теперь вызывает прямо-таки щенячий восторг. Прежде всего, разорвана, наконец, порочная связь между преобразованием территории и строительством новых городов - для этого теперь существует два совершенно отдельных юнита, Formers - для работы на местности и Colony Pod - для создания городов. Не знаю как вас, а меня всегда раздражало то, что, с одной стороны, на создание инженера тратится целая тысяча человек, а с другой, при основании города теряешь ценного работника.

Появился любопытный юнит - Supply Crawler, это своего рода передвижной завод, с помощью которого вы сможете извлекать ресурсы из любой точки на карте (правда, только один вид), которые широкой рекой потекут в родной город. Причем участок, на котором стоит Supply Crawler, можно предварительно облагородить, с тем, чтобы ресурсов добывалось побольше. Поскольку устанавливать их можно и на вражеской территории, можно использовать Supply Crawler и в качестве экономического диверсанта.

Военные юниты на первый взгляд ничего принципиально нового собой не представляют. Конечно же, они имеют другие названия, оружие и т.д., но, по сути своей, это все та же пехота, кавалерия, танки и тому подобное. Уже в начале игры можно применять пси-атаку, при которой не учитывается сила атакуемого юнита, а только его моральное состояние. Впрочем, в достаточной мере оценить это нововведение мне пока не удалось - как мои, так и неприятельские юниты, за редким исключением, выдерживали пси-атаки без напряжения.

Ближе к концу игры (то есть, к концу ста ходов демо-версии) начинают появляться новые возможности, прежде всего - стрельба на большие

расстояния. Теперь артиллерии нет необходимости вплотную сближаться с неприятелем, она может атаковать с дистанции в пару квадратов. Конечно, эффективность такой атаки несколько ниже, но зато атакующий юнит не несет потерь. Кроме того, подобная атака направлена на все юниты, занимающие атакуемый квадрат.

Следующим революционным нововведением является возможность создавать собственные юниты (не только военные, но и гражданские). Выглядит это вроде детского конструктора: есть несколько типов шасси, оружия, брони и дополнительных модулей (вернее, все это можно изобрести), и из них можно склепать что угодно. Фантазия ваша ничем не ограничена, например, навесив колониальный модуль на самолет, вы получите уникальную машину для заселения отдаленных земель. Можно сделать морской Supply Crawler и разрабатывать месторождения в дальних морях (можно сделать и летающий, но работать он не будет). Ну а с военной техникой вообще можно вытворять удивительные вещи.

Как вы понимаете, чем больше вы всего навесите на юнит, тем дороже он будет стоить и дольше строиться; так вот, для обороны можно создать юнит практически безо всякого оружия, но с самой мощной броней, а для нападения - наоборот. Если вы собираетесь воевать на отдаленной территории - создавайте машины с колесным или гусеничным шасси, а для войны на своей - пехоту. Причем компьютерные оппоненты используют только стандартные юниты (по крайней мере, я других не заметил), так что игрок имеет в этом плане некоторое преимущество.

Еще одним приятным моментом является возможность апгрейдить уже существующие юниты. Конечно, это стоит денег, и иногда немалых, но все же значительно выгоднее, чем строить новые.

Строительство

В блоке строительства самым ценным является то, что не пропадают лишние единицы (минералы, заменившие «щиты» Civ II). Наверняка у вас бывали ситуации, когда город производил, скажем, 38 щитов, а вам нужно было построить юнит за 40, при этом 36 щитов попросту пропадало. В SMAC такие лишние единицы благополучно переходят на следующий проект.

Есть и неприятная новость: увеличено количество категорий объектов строительства, при изменении которых на высших уровнях сложности начисляются штрафы. Как вы помните, в Civ II их было всего три - юниты, постройки и Чудеса Света, теперь же имеется разделение юнитов на гражданские, военные, наземные, морские и воздушные.

Ну, а вообще блок строительства стал более удобным, сразу же видно, сколько ходов осталось до завершения, появилась возможность устанавливать очередность строительства (можно составить достаточно длинный список строений и юнитов), значительно расширены возможности автоматического строительства.

О последнем стоит поговорить особо. В Civ II имелась возможность назначать приоритеты автоматического строительства (военные, гражданские и т.д.). Теперь же вы точно можете указать губернатору города, что он может строить, а что - нет, как использовать новые юниты, и даже предоставить ему возможность оплачивать при необходимости покупку недостроенных объектов. Между прочим, можно поручить губернатору и предотвращение и подавление мятежей. Об AI у нас будет особый разговор, пока же скажу только, что действуют губернаторы довольно толково, так что в большинстве случаев на них можно полагаться.

Список городских построек значительно расширен, большинство легко



узнаваемы (Hab Complex, заменивший акведук, Recreation Dome - храм и т.д.), но есть и принципиально новые. Например, Pressure Dome позволяет базе пережить подъем уровня моря (при этом база меняет статус с наземной на морскую). Вообще-то, о городских постройках (как и о Секретных Проектах) надо бы поговорить подробно, да места нет. Отложим на следующий раз.

Дипломатия

Дипломатический блок игры - это, как говорят в Одессе, «чего-то особенного!» И дело тут не в количестве и разнообразии тем для переговоров, вариантов союзов и т.д., это нам уже встречалось. Но в SMAC все это по-настоящему работает!

Опять таки, приведу пример из жизни. Заключив союз с полковником Сантьяго (между прочим, очень симпатичная, но ужасно агрессивная дама), я предложил ей напасть на владения сестры Мириам (сестра, это титул у нее такой). Скоординировав наши планы, мы выбрали довольно крупную базу Новый Иерусалим, несколько моих баз лежали неподалеку, а вот от владений полковника эта база была далеко. Так вот, Сантьяго стала производить множество наземных юнитов (причем с использованием технологии, которой у меня тогда не было), перегоняла их на мою территорию и отдавала под мое командование. Не знаю, как вы, а я ни в одной из игр такого не встречал, хотя в некоторых из них вроде бы предусмотрено совместное командование и передача войск. То есть там войска мог передавать только я, а вот мне никто и ни одного самого завалящего юнита не подбросил.

О возможности победы дипломатическим путем я уже говорил, судя по всему, для этого нужно победить на выборах Правителя планеты, мне пока удалось побеждать только на выборах губернатора, что можно рассматривать как первую ступень. Сами выборы проходят более-менее традиционно, но есть возможность покупки голосов. Предложив кому-то из лидеров фракций некую сумму денег или новое изобретение, вы можете убедить его голосовать за вас или вашего ставленника. Неэтично, конечно, но очень





действенно. Могут и вам предложить взятку, иногда весьма приличную.

Сила дипломатической модели игры проявляется не только в том, как используют оппоненты ее возможности, но и в том, как они реагируют на ваши действия. Во всех играх, где есть дипломатия, она сводится к простой формуле - если вы сильны, вас уважают и стараются не трогать, ну, а если слабы, вас бьют все, кому не лень. В той же самой Civ II вы могли как угодно нарушать договоры, хотя советники и кричали, что это подорвет ваш авторитет. Если противник вас боялся, он снова и снова заключал с вами мир, ну, а если не боялся - шиш с маслом.

В SMAC же я в первый раз почувствовал, что конкуренты следят за моими действиями, оценивают их со своей точки зрения. Даю пример из личного опыта. Я вел долгую и трудную войну (вообще-то в SMAC это называется почему-то «вендетта», но я уж буду по старинке именовать войной) с магнатом Морганом (опять-таки, магнат это его титул), наконец, после взятия мной очередного города, он предложил мне мир. Я согласился, заключил также мир со всеми союзниками Моргана, а потом, на том же ходу занялся проблемами вновь приобретенного города. В нем было слишком много недовольных, для их усмирения я применил полицию, и в тот же миг Морган и его союзники объявили мне войну! «Во, пенка!», - подумал я и стал разбираться, что к чему. Оказалось, Морган рассматривает жителей этого города как своих соотечественников (а ведь логично!) и мое с ними жестокое обращение сильно его задело. Ну а союзники - те просто честно выполнили свой союзнический долг.

Пожалуй, появление в игре государственных границ следует отнести к дипломатическому блоку. В Civ II, если вы помните, вашей территорией считались только два квадрата во все стороны от города, непосредственно же примыкавшие к ним пространства считались ничейными. Для меня всегда тяжким испытанием было наблюдать, как по этой территории (которую я считал своей кровной) бродили какие-то воины, поселенцы, всадники, а позднее танки и инженеры. Они перекрывали мои пути сообщения, укреплялись в самых неподходящих местах, а то и строили города в глубине моей державы. Если эти юниты не приближались к моим городам, выгнать их не было никакой возможности. Порой их разводилось слишком уж много, и они грозили парализовать всю мою хозяйственную деятельность; приходилось объявлять войну и производить зачистку местности.

Теперь же на расстоянии от одного до шести квадратов от ваших баз (в зависимости от размещения баз конкурентов) проходит четкая государственная граница. Вы можете потребовать удаления любого юнита, пересекшего ее (естественно, если у вас есть мирный договор с соответствующей державой), да они и сами не стремятся нарушать границу. Исключение составляют юниты фракций, с которыми вы заключили военный союз, - они могут бродить где угодно, но и тут не обошлось без новшеств. Дело в том, что такие юниты совершенно прозрачны для ваших, то есть вы можете спокойно пересекать занимаемые ими квадраты.

Общество

Над экраном общественной жизни (точнее, он называется «Экран социальной инженерии») вам предстоит провести немало времени, конструируя общество по своему вкусу. Дело в том, что в SMAC нет примитивного деления - Деспотия, Монархия, Республика и т.д. Вместо этого общественное устройство разделено на четыре секции: собственно политика, экономика, благосостояние и «Общество будущего» (о последнем ничего сказать не могу, поскольку в рамках демо-версии добраться до него нельзя). В каждой секции есть четыре варианта развития (причем большинство из них вам еще предстоит открыть), введение того или иного варианта отражается на состоянии общества, оцениваемом по десяти параметрам (Экономика, Эффективность, Мораль и т.д.). Скажем, в разделе политики можно сделать упор на полицейское государство, что уменьшит расходы на содержание армии, увеличит эффективность полиции по подавлению мятежей, но увеличит непроизводительные затраты (аналог коррупции из Civ II). Введение же демократии, наоборот, повысит расходы на армию, но уменьшит коррупцию, да еще и рождаемость повысится. Вам непонятно, чем же все это отличается от Civ II? А тем, что отрицательный эффект, вызванный изменением в одной секции, можно компенсировать изменениями в другой. Скажем, в случае с полицейским государством можно снизить расходы на армию и коррупцию, введя в секции экономики «Зеленое» развитие (то есть, заботиться об охране окружающей среды), правда, при этом упадет рождаемость.

Понятно, что создать идеальную комбинацию не удастся никогда, но можно моделировать общество, исходя из насущных задач. Кстати, переход от одного общественного устройства к другому в SMAC обходится без городских волнений и периода анархии, но стоит денег, то есть энергии, в среднем сорок единиц на одну ступень.

Как и в Civ II, в SMAC имеются счастливые (именуются они «талантливыми») и несчастные («тунеядцы») жители; когда число первых окажется меньше числа вторых, в городе вспыхивает «мятеж тунеядцев». Способы борьбы с этой напастью имеются те же, что и в прошлой игре (снятие с работы некоторого числа жителей и превращение их в «докторов», увеличение расходов на роскошь и т.д.). Но есть новое очень мощное средства - Nerve Staple (наверное, это можно перевести как «удар по нервам»), производится он мгновенно, не стоит ни гроша, а в результате в течение десяти ходов никаких тунеядцев в городе быть не может (да еще и вдвое уменьшается уязвимость города от подку-





па). Так почему бы не использовать это прекрасное средство постоянно? По трем причинам: первая - внешняя, другим лидерам не нравится, когда с людьми плохо обращаются (причем не только в тех случаях, когда обижают их бывших подданных); вторая - внутренняя, применение удара по нервам в одном городе плохо отражается на морали по всему государству. Ну а третья причина та, что при определенном общественном строе применять Nerve Staple вообще нельзя.

Интерфейс и искусственный интеллект

Почему я объединил два столь разных понятия в одном разделе? Да дело в том, что они в игре действительно тесно связаны. С интерфейсом создателям игры удалось сотворить удивительную вещь: с одной стороны, он вполне традиционен и почти полностью повторяет таковой из предыдущей игры (правда, некоторые горячие клавиши изменились). Ну, а с другой стороны, предпринято все, чтобы сделать его более удобным, простым и понятным.

Прежде всего, следует сказать о подаче информации - теперь она везде продублирована в числовой форме. То есть, нет нужды на глазок прикидывать, сколько ходов осталось до появления нового жителя или изобретения. Наиболее важная информация вообще вынесена на основной экран (так, под каждым городом подписано, что он в данный момент строит или какой Секретный Проект там имеется). Все информационные экраны объединены в штаб-квартире, так что переключение между ними происходит одним щелчком, и получить полное представление о состоянии ваших дел достаточно просто. Так же просто получить и представление о вашем положении на фоне прочих правителей, эта информация постоянно висит в особом информационном окне.

Управление тоже стало более удобным, например, для того, чтобы произвести какие-то действия в городе (поменять производимую продукцию или вообще профиль производства, купить или продать постройки), нет нужды даже входить в экран города. Щелкнув на нем правой кнопкой мыши, вы получаете доступ почти ко всем городским возможностям. Причем, если в городе имеются активные юниты, можно управлять и ими, меню города и меню юнита как бы суммируются.

Система горячих клавиш разрослась до небывалых размеров. Возьмем, к примеру, работу Formers; поскольку они могут теперь почти на любом квадрате выполнять любую работу, прежний подход, когда, скажем клавиша «M» на холмах означала постройку шахт, а в лесу его вырубку, тут не подходит. Пришлось для каждого действия создавать свою комбинацию, и получается, что «F» означает постройку фермы, а «Shift+F» на этом же квадрате - посадку леса. После нажатия «Ctrl+Shift+F» появилось сообщение о невыполнимости команды, видать, что я еще чего-то не изобрел.

В выпадающих меню любого юнита поражает количество опций, предназначенных для автоматизации его действий (пошел плавный переход к рассказу об AI). Например, тот же Former может автоматически улучшать окрестности родного города или вообще все подряд, удалять местную растительность, строить дороги, фермы и т.д. Между прочим, для постройки дороги теперь достаточно указать, какие города она должна соединять, компьютер сам прикинет оптимальную трассу (с учетом уже существующих дорог) и приступит к ее строительству.

Еще богаче набор автоматических действий для военных юнитов, этим можно назначать маршрут патрулирования, объекты для нападения и защиты, направлять на исследование планеты и многое другое. Причем появилась возможность объединять юниты в отряды.

Самое интересное, что всем перечисленным не только можно, но и нужно пользоваться. Компьютер руководит своими подопечными весьма толково, его действия научно обоснованы и рациональны. В Civ II я не рисковал пользоваться автоматическим управлением инженерами, теперь же, после появления очередного Former'а, я незамедлительно направляю его под команду компьютера.

Вряд ли кто-нибудь рискнет отдать в чужие руки руководство военными действиями, но вот авиацию стоит автоматизировать. Можно назначить самолету объект бомбардировки и автоматическое возвращение. А потом наблюдать, как он будет громить неприятельский город.

Последние штрихи

Несмотря на приличный объем этой статьи, я так и не смог рассказать вам обо всех прелестях Sid Meier's Alpha Centauri (впрочем, я и сам их не постиг полностью), однако, пора закругляться.

Оценить качество музыки и видеороликов, по вполне понятным причинам, не удалось. О том, что игра создана в 256-ти цветовой палитре, я бы и вовсе не говорил (не шутер все-таки обсуждаем, а серьезную вещь). По причине "нефинальности" рассматриваемого продукта не будем заострять внимание на графике, анимации, звуках и пр.

А вот о том, что в игре присутствует сюжет, сказать стоит. Время от времени игра прерывается вставками, в которых рассказывается о всяких таинственных событиях. В демо-версии выводится текст, но, будем надеяться, в окончательной версии нам покажут и кино. Все эти события тесно связаны с Тайной Альфы Центавра, которую вам предстоит разгадать, что приведет к победе «трансцендентным» путем.

Откровенных ошибок в игре замечено не было, правда, несколько мелких несообразностей присутствует. Надеюсь, что в окончательной версии они будут исправлены. Еще мне показалось, что игра несколько хуже сбалансирована, чем Civilization, во всяком случае, управляемое мной государство развивалось в SMAC более успешно. Впрочем, может быть, это сказываются ограничения демо-версии, а в полной игре все будет нормально.

Ну, и резюмирующее утверждение: не зря мы ждали появления этой игры! Даже куцая демо-версия способна доставить массу удовольствия, и жизнь на моем винте до выхода полного варианта ей обеспечена.

Тимур Хайдапов

Giants

Жанр	Strategy/Action
Издатель	Interplay
Разработчик	Planet Moon Studios
Дата выхода	Весна 1999 года

Случилось однажды в игровом мире такое событие — MDK. Хорошее такое событие, очень даже примечательное. Его последствия дают о себе знать до сих пор — поток восторженных отзывов подчас кажется неиссякаемым. Ответственная за названный хит команда разработчиков Planet Moon покинула вскоре родительскую компанию Shiny, уйдя на "вольные хлеба". И теперь в недрах этого коллектива зреет нечто поразительное. Нечто, что вполне может затмить MDK и по оригинальности, и по играбельности. Имя ему — Giants.



Группа разработчиков Planet Moon Studios

Три истории

...Задолго до появления первого человека, задолго до рождения самой Земли в холодном и безжизненном океане космоса существовал Остров. По сути это был небольшой планетоид, дрейфующий сквозь бесконечное пространство с момента формирования Вселенной. Большую часть его покрывала вода, однако на единственном небольшом клочке суши кипела жизнь. До сих пор остается загадкой, как посреди мертвой и холодной Вселенной мог возникнуть столь



живой и цветущий мир. Радужные водопады, переливаясь в лучах звездного света, падали с живописных скал, а на зеленых холмах росли необыкновенные по красоте цветы...

...Среди этого райского сада в одиночестве бродит гигант Кабуто. Насколько он помнит, Остров всегда был его родным домом. Как и откуда он появился, ему неизвестно. Единственная нить, ведущая к разгадке тайны, — загадочные цифры на его груди — 001. Был ли он создан искусственно, словно обычный серийный робот? Возможно. Но он не робот! Он способен думать, размышлять — не это ли главнейшее доказательство? А если даже и так, то где тогда остальные — модели 002, 003?.. Веками сидит он и мечтает о товарище, с которым можно было бы вести долгие, глубокомысленные беседы о мироздании и о своем загадочном происхождении. Но те немногие существа, что спускались с неба или выходили из моря, приносили с собой лишь беды и разрушения. И ожесточенный Кабуто был вынужден с удвоенным рвением охранять то немногое, что у него осталось — свой Остров...

...В окружающих остров морях обитают Морские Жницы. Эти полупризрачные женщины когда-то правили островом, но были вынуждены покинуть его, вытесненные своим же собственным творением — Кабуто, созданным для защиты Острова от инопланетной угрозы. Да, поначалу он послушно исполнял свои обязанности, однако со временем к нему пришло сознание своей сущности, а с ним — и невыносимая боль одиночества. Кабуто взбунтовался. Он перебил половину Морских Жниц, уцелевшие же бежали с острова на спешно построенных кораблях. Теперь они обитают вдали от берега, среди бескрайних вод — там, где грозный Кабуто не может причинить им вреда.

В течении долгого времени власть над Островом оставалась для Жниц лишь несбыточной мечтой. Но вот пришли Меккарины — инопланетные захватчики. Жрицы помнили, что в Кабуто было заложено стремление бороться с подобными агрессорами, и теперь надеялись воспользоваться этим для победы над взбесившимся големом. Молниеносные и незаметные, они умели повелевать волнами и ветром, чувствовать опасность за многие лиги. Победа над ослабленными схваткой друг с другом противниками казалась им легкой...



...Корабль Меккаринов, серьезно поврежденный в изнурительной космической битве, летел в поисках ближайшей подходящей планеты. По воле случая, таковой планетой оказался Остров. С орбиты Меккарины не заметили на его поверхности никаких потенциальных врагов — лишь колонии простейших. Великолепно! Можно было приземляться и начинать ремонт корабля. Пришельцы и представить себе не могли, что эта приветливая планетка вскоре обернется для них сущим адом.

Однако они и сами не прочь повоевать. Будучи прирожденными бойцами, они через некоторое время найдут способы эффективной защиты от чего угодно. Даже от призрачных морских женщин и даже от огромного Кабуто, повелевающего Островом. Меккарины действуют слаженно и организованно, путешествуют исключительно группами и всегда смотрят, что творится у них за спиной. В этом их путь к выживанию, к возможности найти столь нужное им топливо и починить корабль...

Военная дипломатия и опекунство

Итак, теперь мы в курсе сюжета Giants и знакомы с основными действующими лицами. Именно так — основными, поскольку есть еще и второстепенные — но о них чуть позже. Теперь пора бы рассказать и о самой игре.

Как вы поняли, нам предстоит выступить за одну из трех враждующих сторон. У каждой есть свои достоинства и недостатки. Например, гигант Кабуто может буквально раскидать врагов одним движением своей руки, но он, в отличии от Меккаринов и Жниц, не способен преодолевать водные преграды. Кабуто банально тонет из-за своего веса. Меккарины малы и слабы физически, но за ними — возможность действовать группами и вся мощь технического прогресса. А вот Морские Жницы в основном опираются на водную магию — свое главное оружие. Вам решать, что из вышеперечисленного поможет одной из этих рас победить в финальной битве.

Допустим, вы уже выбрали расу по душе. Что дальше? Дальше вам предстоит постепенно наращивать мощь своей армии или, в случае Кабуто, расширять круг своих умений



и накачивать мускулы. Достигается это путем тщательной и осторожной разведки Острова, а также изничтожения подвернувшихся под руку врагов. Да, кстати об "изничтожении". У вас есть возможность убить противника, затем сжечь, похоронить или просто утопить тело в ближайшей речке — выбирайте любой близкий вашей душе способ. В этом случае собратья погибших не смогут случайно наткнуться на трупы и по-прежнему будут думать, что разведотряд все еще ходит по острову. Также у вас есть любопытная возможность захватить врага в плен в качестве заложника, после чего отправить на его родную базу гонца с определенными требованиями. Это уже не action, а, скорее, военная дипломатия. Или уголовно наказуемый терроризм.

В ходе скитаний по острову вы наткнетесь на местных обитателей — так называемых Умненьких (Smarties), странных маленьких существ в оранжевых одеяниях буддийских монахов. Умненькие очень пугливы и застенчивы, что поначалу даже слегка раздражает. Однако при должном обращении они продемонстрируют всю пользу своего ненавязчивого общества. Если проявлять явную заботу об Умненьких, не давать в обиду другим и немного подкармливать, то они вскоре начнут вас одаривать. Подарками являются некие новые технологии или, может быть, новое оружие. Размер и частота приношения этих "даров волхвов" прямо пропорциональна тому, насколько хорошо вы исполняете свои обязанности доброго опекуна.

В Giants будет порядка 40 различных миссий для одиночной игры и примерно столько же карт для игры многопользовательской. Особо следует подчеркнуть, что боевой опыт ваших персонажей не исчезает при переходе на новый уровень. Сохраняются также и все созданные предметы, средства передвижения, новое оружие и тому подобные вещи. Последнее разительно отличает игру от стандартных real-time стратегий, где с каждым новым уровнем надо было заново строить одни и те же здания. Невольно даже возникали ассоциации с муравьями, которые весь год накапливают знания об окружающем мире, а затем, во время зимней спячки, их забывают, со следующей весной начиная все сначала.

Гигантомания

Вероятно, вы уже обратили свое внимание на скрины Giants. Более того, скорее всего вы сперва обратили внимание именно на скрины, а затем решили ознакомиться со статьей. Да, картинки невольно притягивают взор. Чего стоит только одно небо с его переливчатыми, зыбкими и при этом безумно красивыми узорами облаков! А разноцветные сполохи! Даже не верится, что подобное могло быть достигнуто с помощью простого воксельного движка. А отражения и преломления света на воде, а рассеянный туман, а яркие вспышки выстрелов или магии, наконец?! Честное слово, хочется просто сидеть, затаив дыхание, и смотреть на все это великолепие! Пока ни в одной вышедшей или заявленной 3D action игре не было ничего подобного. Потрясающая графика — вот визитная карточка Giants. Сюда относятся и эффекты, и модели, и все остальное...



Рельеф местности в Giants изменяем. От взрывов на земле остаются воронки, а войска могут копать траншеи или насыпать редуты. Более того, можно даже рыть могилы для убитых товарищей или закапывать трупы врагов, дабы соплеменники не нашли их раньше времени.

Собственно, я уже сказал практически все, что можно сказать о Giants. Вне всякого сомнения, игра станет одним из хитов 1999 года. Но только при одном условии: если Planet Moon Studios не будет тратить время попусту, затягивая с релизом.

Остров райского ада



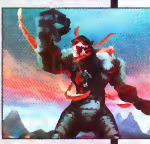
Это так называемые **Умненькие** (aka Умки). Если о них заботиться, они снабжают необходимыми технологиями и новым оружием



После изнурительной космической битвы Рег, Тел, Баз, Гордон и Беннет, иначе известные как **Меккарины**, приземлились на Острове с целью починки своего корабля. Они располагают достаточной огневой мощью, чтобы разнести весь Остров на куски, но пока решили ограничиться лишь уничтожением его обитателей



Дельфи, предводительница **Морских Жниц**. Ее удивительные способности предвидеть события будущего и вызывать ураганы разрушительной силы вызывают страх и уважение у врагов



А вот и **Кабуто**, гигантский яростный зверь, созданный Морскими Жницами для защиты от инопланетных захватчиков. Он вышел из повиновения, вытеснил своих создательниц в море, где они до сих пор и пребывают, и теперь является "вещью в себе".

Петр Давыдов

Железная Стратегия

Жанр	Стратегия + Action
Издатель	"Никита"
Разработчик	"Никита"
Дата выхода	середина 1999 года

В древней Греции железо ценилось гораздо выше золота
Исторический факт

Вниманию всех любителей игры "Паркан"! Имеются две новости: одна хорошая и одна просто замечательная.

Хорошая заключается в том, что анонсирован "Паркан 2", о котором мы довольно подробно написали в этом номере журнала. Правда, до его выхода еще далеко: работы только-только начались...

Однако скучать в ожидании продолжения любимой игры вам не придется. Спешу сообщить вторую новость: в разработке находится очередное детище никитинцев — "Железная Стратегия", действие которой разворачивается в уже знакомой вселенной "Паркана", и которая, в отличие от последнего, принадлежит к жанру action/strategy.

Судя по увиденному нами в "Никите", игра послужит не только приятным подарком любителям "Паркана", но и... Впрочем, обо всем по порядку.



Железный расчет

Какие названия в первую очередь приходят в голову при упоминании жанра action/strategy? Конечно же, Uprising и BattleZone. Однако "Железная Стратегия" никоим образом не является банальным клоном вышеназванных игр, более того, ее разработка началась задолго до их появления. В ней присутствует немало элементов, дающих серьезный повод надеяться, что новое творение "Никиты" окажется не только интересным, но и самобытным. И это важно.

Важно, так как абсолютное большинство вышедших на сегодняшний день action/strategy делает упор по большей части на первую составляющую: успешное выполнение или провал операции зависят, в первую очередь, от умения метко стрелять и ловко уворачиваться, а только потом — от глубины стратегической мысли, да и то расточаемой на переброску вспомогательной (читай — прикрывающей игрока) боевой техники из одного района карты в другой. В "Железной Стратегии" играющий — прежде всего командир, чьи основные усилия направлены не на самоличное изничтожение врагов, а на продуманное планирование боевых операций. Так, большинство миссий — за исключением разве что самых ответственных — проходится вообще без единой посадки за рычаги боевой машины, хотя при желании этими рычагами всегда можно воспользоваться.

Преимущества штабной работы

Как уже было сказано выше, игрок в "Железной Стратегии" вовсе не призван быть эдаким "невидимым" генералом, сидящим где-то в глубоком тылу: напротив, у него всегда есть возможность выйти с автоматом наперевес против неприятельского танка, чтобы в следующий момент... быть раздавленным в лепешку. Однако командовать армией в состоянии лепешки несколько проблематично, а посему решать стратегические проблемы гораздо удобнее, находясь в хорошо укрепленном штабе.

Тем более, что проблем не счесть. Помимо собственно военного дела, в ведении играющего находится и добыча разнообразных полезных ископаемых, и строительство всевозможных сооружений (заводов, шахт, научно-исследовательских центров, оборонительных сооружений), и даже... проектирование собственных военных машин.

Конструктор для главнокомандующего

Перевоплощаясь в инженера-конструктора, наш генерал может использовать в своих проектах все имеющиеся в его распоряжении компоненты боевых машин — корпуса, шасси, а также оружие.

Классов шасси в игре три: "ноги", гусеницы и воздушная подушка, причем каждая из категорий включает в себя ряд разновидностей, и в зависимости от сделанного выбора мы можем получить шагающего робота, "танк" или истребитель/бомбардировщик. Вооружение также разнообразно, причем для любой из "пушек" можно подбирать боеприпасы различных типов и свойств. Не отстает и количество корпусов.

Словом, простор для творчества налицо, остается только вопрос: насколько это все пригодится в "реальной" боевой ситуации? Судить, пожалуй, рано, однако есть небезосновательное предположение, что конструктор станет одной из важнейших составляющих игры.

Откуда берутся компоненты? Понятно, что не из воздуха. Для начала их должны разработать ваши ученые, и уже это потребует существенных затрат времени и ресурсов. После чего, опять же расходуя ресурсы и время, по нашему заказу их изготовляют





на заводах, и только потом из свежеизготовленных компонентов другие заводы собирают воплощение вашей конструкторской мечты. Промышленность не должна стоять на месте: если полезные ископаемые добываются неторопливо, если заводов по их переработке не хватает, если ученые мешкают — все, поражение обеспечено.

Вернемся к уже собранной технике. У каждой боевой единицы имеется целый набор параметров: дальнобойность, огневая мощь, устойчивость к повреждениям, маневренность, быстроходность, проходимость и прочее. Все они складываются в общепринятый в военном деле боевой коэффициент, который и определяет общую ценность той или иной машины. Однако не стоит полагать, что для легкой победы достаточно наштамповать несколько мощных роботов: в реальных боевых действиях имеют значение не только техническое оснащение и численный перевес. Есть еще такое понятие, как опыт.

Именно так. Боевые машины способны развиваться, набираясь опыта в сражениях, что кардинально меняет отношение играющего к подчиненным: кому захочется терять собственноручно "воспитанного" ветерана, к тому же готового служить верой и правдой на протяжении всей игры?.. Последнее, кстати, не пустые слова — лучшие юниты в "Железной Стратегии" действительно переходят из миссию в миссию.

Под покровом небес

Графический движок достоин уважения. Полностью трехмерные ландшафты и не менее трехмерные юниты — хорошо. Закаты и рассветы, плывущие по небу облака, пробивающиеся сквозь них лучи яркого солнца, положение которого на небосклоне, кстати, всецело зависит от времени суток — отлично! А когда наступает ночь... Вспышки взрывов на мгновение озаряют все вокруг, а потом темнота и тишина вновь окутывают нас, время от времени раскалываясь канонадой: враг не дремлет...

Атака! Над головами исполинских роботов, тяжелой поступью спускающихся с вершин холмов, летят мощные истребители прикрытия, а с тыла уже накатывают танки, готовые сравнять с землей все, что встретится на их пути...

Из всего увиденного наиболее впечатляют шагающие роботы. Здесь они не "скользят" по поверхности, как это принято в других играх, а честно ступают по ней, поднимаясь и спускаясь по неровностям рельефа.

Очевидно, что получить такую роскошь в лучшем виде можно только с 3D акселератором. Причем поддержка последнего не только ускоряет игру, но и наполняет ее неповторимым колоритом за счет множества приятных спецэффектов.

Ум нашей эпохи

Картина получается интересная. Однако ни для кого не секрет, что и самую распрекрасную идею может загубить слабый или попросту заурядный искусственный интеллект.

"Железной Стратегии" последнее, судя по всему, не грозит, поскольку AI в "Никите" уделяют особое внимание. Все юниты играющего наделены индивидуальным характером, который придется учитывать при разработке плана боевых действий.

Скажем, нужно произвести разведку в тылу врага. Конечно, можно самому сесть за штурвал управления, но вряд ли стоит рисковать жизнью. Доверить сложную миссию новичку? Едва ли когда-нибудь увидите его снова. А какой-нибудь излишне трусливый танк вполне способен, удирая от врага, сослепу утонуть в первой же подвернувшейся речке...

Прочувствовали? В "Стратегии" вам придется заботиться о каждой произведенной машине, не только обучая, но и поддерживая ее боевой дух, — иначе ваши роботы впадут в панику, едва завидев противника!

Директива — выживание

Увлекшись живописанием подробностей "Железной Стратегии", мы совсем было упустили из виду ее сюжет. И сейчас самое время восполнить этот пробел.

Представьте себе некую корпорацию, производящую промышленных роботов, каждый из которых наделен интеллектом, рассчитанным исключительно на выполнение узкого круга специализированных задач. Однако ни для кого не секрет, что создать два абсолютно одинаковых предмета невозможно: каждый всегда будет чем-то отличаться от другого. А уж коли речь заходит о создании мыслящих машин...

Девяносто девять роботов из ста, конечно, будут тупы, как пробки. Но один из толпы вполне может оказаться выдающимся, точно так же, как на миллион людей рождается один гений. Проблема только одна: найти этого "гения" и использовать его по назначению. Назначение, понятное дело, военное.

Решение просто, как и все гениальное. Прямо с конвейера роботы перебрасываются в некую зону, содержащую определенное количество полезных ископаемых. Единственная возможность выбраться из нее — воспользоваться специальным порталом, предварительно захватив все имеющиеся ресурсы.

Большинство машин начинают банально раскручивать добычу вышеупомянутых ископаемых, быстро истощая запасы и столь же быстро уничтожаясь "взявшими инициативу в свои руки" более продвинутыми товарищами, которым и открывается путь в следующую зону. Робот же, сумевший пройти все порталы, вылавливается у последнего, снабжается передовым оружием и в компании своих собратьев отправляется на колонизацию какой-либо новой планеты.

Но вот в зону попадает играющий, и... Впрочем, о том, что "и...", равно как и о причинах его появления в столь необычном месте, позвольте пока умолчать. К этому мы вернемся в одном из следующих номеров.



Close Combat 3
The Russian Front

Жанр	Real-time Wargame
Издатель	Microsoft
Разработчик	Atomic Games
Дата выхода	Январь 1999 года Windows 95, 98

Когда мы играли в Close Combat 2, в ожесточенных боях за стратегически важные мосты рождались мысли о том, что так и хочется командовать советскими войсками где-нибудь на Курской дуге, а не доблестными союзниками, неуклюже высадившимися в Нормандии. Западный фронт, конечно, тоже интересная страница истории, но нельзя же забывать о роли русских во Второй Мировой. К счастью, с выходом Close Combat 3: The Russian Front справедливость будет восстановлена.



Переписывая историю

Итак, третья часть сериала Close Combat посвящена вторжению в Советский Союз немецко-фашистских войск и борьбе Красной Армии с этой напастью в период с 1941 по 1945 год. Можно будет возглавить силы Вермахта и взять-таки Москву или разделить все тягости отступления с "нашими", но все же дойти до Берлина. Как всегда, Atomic games порадует нас исторически достоверными миссиями, хотя представится возможность и изменить историю в зависимости от военных успехов. Всего предлагается 27 одиночных сценариев, 16, состоящих из нескольких операций, и 15 кампаний. Кроме того, можно будет сыграть и Большую кампанию, которая объединит все мини-кампании и задействует почти все тактические карты в игре. Редактор сражений в целом останется прежним и позволит располагать юниты и определять условия победы на заданных картах.

Close Combat отличается, прежде всего, необычным смешением жанров. Простота управления стратегии в реальном времени сочетается с выверенным реализмом wargame'а. Лишенный аркадного динамизма симулятор сражений, несомненно, нашел свою нишу. Close Combat 3 продолжит старые традиции. Не исключено, что разработчикам удастся достаточно адекватно воссоздать события войны, что порадует всех любителей истории.

Жить стало лучше, жить стало веселей...

В Close Combat 3 задействовано более 100 единиц стрелкового оружия, 60 типов солдат и 80 наименований бронетехники и артиллерии. Из этого изобилия сформировано 300 типов подразделений. Тактические карты стали в 3-4 раза больше по сравнению с CC2. Все это сделано для имитации крупных сражений на больших территориях.

С течением игрового времени игрок получит доступ к новым технологиям, совсем как в Panzer General 2. В перерывах между битвами вы сможете пополнить потрепанные войска новобранцами, перевооружить их, подобрать новое обмундирование. Погодные условия теперь существенно влияют на моральное состояние бойцов. В жуткий мороз без полушубков солдаты почему-то хуже воюют.

Изменится система командования. В CC3 вы лично будете присутствовать на поле боя в качестве командира! Сначала вам придется находиться близко к передовой, чтобы воодушевить необученных или образумить паникующих и склонных к дезертирству солдат. По мере роста вашего опыта радиус командования будет увеличиваться и, соответственно, возрастет моральная стойкость войск. Честно заработанный престиж позволит игроку помимо пехоты, бронетехники и артиллерийской поддержки заполучить дополнительных юнитов-командиров, с помощью которых можно наладить более качественное управление войсками.

CC3 примет на вооружение лучшие наработки стратегий типа Command&Conquer в области управления. Теперь вы сможете легко выделить рамочкой несколько юнитов и отдать им общий приказ, а также объединять их в постоянные группы. Кроме того, будет введена новая система waypoints, которая позволит задать маршрут движения подразделению через несколько указанных пунктов.

AI обещает быть, по крайней мере, не хуже, чем в CC2. Компьютер будет целенаправленно искать ваши слабые стороны и учитывать их при планировании главных ударов, продуманно использовать танки и заботиться о том, чтобы ни один юнит не



■ Узнаете? Красная площадь... Сыграть за немцев это сражение почти нереальна, а за русских - нет проблем





стал легкой мишенью. В общем, станет еще умнее. Поживем - увидим.

Исторические особенности противостояния двух великих наций и обещанные нововведения в Close Combat 3 еще более изменят стиль игры, в зависимости от того, какую сторону вы примете. За немцев, видимо, играть будет вольготно только в начале, пока Блицкриг не обратился в фарс, и наступление на Москву еще не захлебнулось. Впрочем, все в ваших руках. Гитлеровцы будут хорошо экипированы и обучены, но не готовы к суровой зиме. У советских войск возникнут другие проблемы. Красной армии будет поначалу недоставать техники и ветеранов, но людские ресурсы будут почти неисчерпаемы.

Техническая сторона

Системные требования несколько возросли: P133 и 32 Mb RAM. Минимальное разрешение - 800x600 в 16-битном цвете, тактические карты останутся фотореалистичными и исторически достоверными. Вы сможете даже различить, как вместе с погодой меняется униформа бойцов. Вопли и возгласы солдат будут преимущественно на их родном языке. Любопытно, что же, по версии Atomic Games, орали наши деды, поднимаясь в атаку.

Multiplayer поддерживает все стандартные протоколы, включая LAN и TCP/IP. Вы сможете и поиграть бесплатно через Интернет на Microsoft's Zone.

В целом

Если Close Combat 2 был естественным расширением и продолжением первого, то CC3 станет игрой, посвященной совершенно другой теме. Охватить четыре года Великой Отечественной войны в этом жанре - ответственный замысел. Есть основания считать, что Atomic Games сможет воссоздать этот период российской истории, не погрешив против истины. А уж тогда...

держитесь, фрицы!

[ASP] - Alrick

Starcraft: Retribution

Starcraft по праву уже можно считать классикой: не расписывая повторно достоинства игры, скажем только, что в PGL (забугорный чемпионат профессиональной лиги игроков) соревнования проводятся по двум играм - Quake и Starcraft. Естественно, к такой хорошей игре вскоре должны были появиться всякие дополнения - add-on'ы. И они появились. Вот только выпускались они, к сожалению, не Blizzard. Что из этого получилось? Встречайте - Retribution.

Данное творение WizardWorks представляет собой обыкновенный сборник миссий, сделанных на встроенном редакторе Starcraft с вытекающими отсюда последствиями. Тридцать заданий увязаны в три кампании, интерес от прохождения которых теряется на двадцатой минуте первого уровня. Т.е. когда начинаешь понимать, что ограничения в изобретениях нет, и можно построить и BattleShip, и Tank, и запустить "ядреную бомбу". Но даже это можно было бы простить, если бы разработчики сделали что-нибудь свое - красочные заставки между миссиями, новые юниты, или хотя бы новые изобретения. Чего нет и в помине. Как следствие, тактика осталась старая, отточенная на мультиплеерных картах в игре с множеством компьютеров. Задания вроде отличаются от "грохни их всех", но на практике все сводится именно к этому.

Уровни для многопользовательских баталий также не представляют собой ничего особенного. В них нет ничего такого, чего мы не наблюдали ранее в стандартном комплекте от Blizzard. Многочисленные поклонники Starcraft'а даже не заметят их и будут с увлечением продолжать играть на Challenger, Blood Bath и Green Valleys.

На что надеялись WizardWorks - тайна за семью печатями. На сайтах



Интернет, специализирующихся на картах для Starcraft, имеется множество уровней, превосходящих Retribution'овские по всем параметрам. Единственное, что есть хорошего на диске с add-on'ом - патч к Starcraft'у v1.03. Но делать покупку только из-за этого - нет уж, увольте. Тем более - при наличии Brood War.

Сергей Калинин

Conquest: Frontier Wars

Жанр	RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Digital Anvil
Дата выхода	Июнь 1999 года

В 2157 году люди начали колонизацию близлежащих звездных систем. И все было хорошо, пока не схлестнулись они с насекомоподобной расой Мантис, которая тоже решила править галактикой. Естественно, что мирным путем конфликт решать никто не собирался, и две расы обрушили друг на друга всю мощь своего оружия, развязав кровопролитную звездную войну. Вы, наверное, посмотрели на скриншоты и решили, что Digital Anvil решила создать космический симулятор? А вот и не угадали, можете спрятать джойстики обратно. На самом деле Conquest: Frontier Wars - это космическая трехмерная real-time стратегия.



А что это такое?

Естественно, играющий сможет сам определить, на чьей стороне он вмешается в происходящее - людей или "жуков". Само собой, у каждой из сторон имеются свои сильные и слабые стороны, которыми и обусловлена специфическая тактика ведения боев. Если, играя за пришельцев, вы сможете обрушить на врага многочисленную, но состоящую из довольно слабых юнитов армию, то в качестве командира космофлота землян вам предстоит "порулить" небольшими, но хорошо вооруженными и подготовленными силами. Организация игрового процесса ожидается следующей: на планетах можно будет вести добычу полезных ископаемых, собирать налоги, исследовать новые технологии, строить города - совсем как в Master of Orion 1,2. Но основной частью игры будут разворачивающиеся в космосе real-time сражения. Причем все это будет происходить не возле какой-нибудь жалкой планетки, а в 16 звездных системах! Более того, как и в реальной жизни, сражения могут протекать в нескольких местах одновременно. Естественно, что один человек не в состоянии уследить за всем происходящим - для оказания игроку помощи в нелегком деле спасения (уничтожения) человечества привлекаются подшефные адмиралы, управляемые весьма продвинутым AI. Они, по уверениям разработчиков, обучены не только вести сражения и заниматься управлением колониями, но и вправе самостоятельно принимать решения, оказывающие глобальное влияние на ход игры. Каждый из них характеризуется собственным набором уникальных характеристик, причем в процессе игры все они совершенствуются в искусстве ведения космической войны. Игрок же в любой момент сможет проконтролировать происходящее в любой звездной системе и, при необходимости, взять управление в свои руки.

А как это будет сделано?

Игра делается псевдо-, а не полностью трехмерной, как это планировалось в начале работы над проектом. По словам руководителя команды разработчиков, Криса Робертса, трехмерностью пришлось пожертвовать ради упрощения интерфейса, который, по его мнению, является одной из важнейших составляющих успеха. Минимальные требования к системе пока еще не определены, но уже ясно, что оперативной памяти понадобится весьма много, да и процессор - не менее P200. Уже сейчас известно, что в игру закладывается поддержка технологии Direct3D, правда, пока не известно, станет ли наличие ускорителя обязательным - сей вопрос все еще находится в стадии решения. Особое внимание уделяется звуковому сопровождению. Саундтреки, созданные на основе произведений Вагнера, должны будут полностью погрузить игрока в атмосферу происходящего. Только представьте себе, как ваша космическая армада громит противника, а из динамиков льется какой-нибудь «Полет валькирий». Впечатляет, правда? Не забыли создатели и про multiplayer. На данном этапе сообщается, что одновременно играть через Internet смогут до 4 человек, и до 8 - по локальной сети. Microsoft уже объявила о поддержке Conquest бесплатным сервером GameZone. Кроме того, в режиме multiplayer будут присутствовать не 2, а 4 расы (к Terrans и Mantis присоединятся Solarians и Vyriums).

Автора! Автора!

Нельзя не сказать несколько слов о тех, кто возглавляет группу разработчиков. Это братья Крис и Эрин Робертс - очень известные личности в индустрии компьютерных развлечений. Первый из них несет ответственность за появление на свет такого хита всех времен и народов, как серия Wing Commander. Эрин также принимал участие в разработке WC - он программировал AI пилотов Килрати. Довелось ему побывать и в шкуре продюсера не менее хитовой серии - Privater 1,2, и в разработке Strike Commander'a засветиться. Теперь, я думаю, всем понятно, почему действие новой стратегии разворачивается именно в космосе. Оба брата ранее работали в Origin, а в Digital Anvil перешли по одной и той же причине - в поиске большей независимости и возможности создавать то, что им больше нравится. Мне кажется, что такие профессионалы, как братья Робертс, вполне смогут предложить нечто новое, и любители RTS, в самом деле, получат оригинальную, красивую, а главное - интересную игру. Что ж, летом посмотрим, оправдаются ли эти надежды.

Паркан 2

Александр Ланда,
Денис Давыдов

Жанр	Симулятор реальности
Издатель	"Никито"
Разработчик	"Никито"
Дата выхода	Сообщим дополнительно

Если вы прочли в этом номере статью о "Железной Стратегии", то, скорее всего, заметили один любопытный момент. А именно: компания "Никита" планирует выпустить вторую часть хорошо знакомого нам "Паркана". Причем обещано, что в игре будет сделан упор не на привычные сражения космических кораблей или стандартные коридорные перестрелки. Не станет она и стратегией в привычном нам понимании. Нет, все сложнее и интереснее: нам собираются предложить некую комплексную имитацию окружающей среды, в которой от играющего потребуется не только выжить, но и сделать свое существование максимально благополучным.

Пятьдесят лет спустя

Если брать момент окончания первой части как точку отсчета, то минуло пятьдесят лет. Вы по-прежнему выступаете в обличье пилота соединения имперских или, как они сами себя называют, федеративных рейдеров класса "Паркан 2". Как явствует из цифры "2", проставленной возле названия рейдера, с тех пор подразделение подверглось переоснащению, как следствие — нынешний "Паркан" имеет мало общего с прежним кораблем.

Изменилась и сюжетная подоплека происходящего. Зато осталась прежней игровая вселенная, мигрировав в неизмененном виде из первой части. Вплоть до того, что, отправившись в заброшенные сектора Лентис, вы обнаружите там все тех же злосчастных роботов, а то и натолкнетесь на рабочих клана "Паркан", основанного неким легендарным пилотом... Хотя, впрочем, вряд ли вам придется там побывать. "Волею судеб" (читай — сценаристов) вас снова забросило в малоисследованный и отнюдь не гостеприимный уголок космоса. Придется осваиваться и осваивать. Придется выживать и становиться победителем. Иначе не получится.

Ты и звездолет

Разработчики пошли абсолютно правильным путем, оставив основу в прежнем виде и сконцентрировавшись на ее реализации. Идея прежняя — но даже сам подход к ней стал в корне иным. Ключевое отличие состоит в полной свободе действий, что прямо вытекает из заявленной жанровой принадлежности, а именно — "имитации реальных условий". В свою очередь, из вышеупомянутой свободы неизбежно следует отсутствие фиксированного линейного сценария. Несомненно, как и в первой части, есть определенные реалии, есть задания, которые неплохо бы выполнять, есть квесты и есть происходящие в игровом мире события. Но...

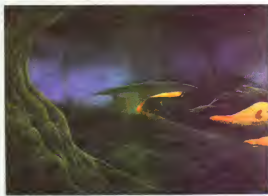
Первое. Никто не будет в явном виде рекомендовать, что и как делать, какие действия совершать. Никто не станет прозрачно намекать на возможные последствия ваших поступков. Настала пора принятия самостоятельных решений. Вы предоставлены самому себе, вам оценивать ситуацию и выбирать, что делать дальше. Естественно, отдуваться за содеянное придется вам же. Вспомните: в первой части мы были самостоятельны только в перерывах между поисками запчастей для крейсера "Wanderer", которые, по крайней мере в первой трети игры, служили своего рода маяками для определения дальнейших поступков. В "Паркане 2" ключевые события, конечно, остаются, но они, во-первых, куда более глобальны: мимо них пройти невозможно, а во-вторых — чрезвычайно редки.



Конечно, думать самому на порядок сложнее, чем бегло просматривать сообщения бортовых компьютеров кораблей: дескать, "там-то и там-то лежит то-то и то-то", и это "то-то" абсолютно необходимо для дальнейшего прохождения. Но, с другой стороны, оно и увлекательней: вы сами выстраиваете игру, а не плететесь в хвосте у сюжета.

Второе. Квесты, миссии и почти все события, кроме нескольких наиболее глобальных, не оказывают на игрока давления и не являются критичными для прохождения. Можно сказать и таким образом: сам факт их ненаступления никоим образом не застопорит игру, не заставит вас застрять в мертвой точке. Скажем, первоначальная миссия "Паркана 2" по







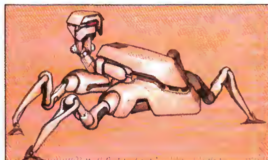
ходу дела вообще потеряет свою актуальность: хотите — выполняйте, не хотите — и ладно.

Необязательность квестовой части идеально уравновешивает отсутствие прямых указаний к осуществлению тех или иных действий. Таким образом, по замыслу разработчиков, и создается та самая гармония, которая является залогом интересности.

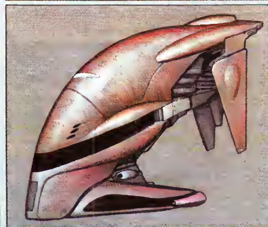
Вы один. Перед вами — неизвестность будущего, вокруг — открытый космос. С вами — только верный "Паркан" и кое-какое бортовое оборудование. Все нити судьбы вручены вам в руки — это хорошо и плохо одновременно.

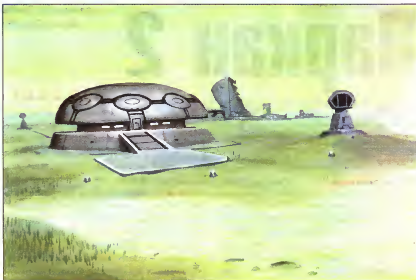
Диалектика открытого космоса

Окружающее пространство характеризуется макрогигантизмом как в пространственном, так и в цивилизационном аспектах. Перед вашим звездолетом простираются непознанные звездные скопления, каждое из которых облюбовано и населено той или иной расой разумных существ. В основной своей массе это биологические организмы, но присутствуют и роботы, сохранившиеся еще со времен первой части. Более того. У каждой расы в услужении имеется своя уникальная разновидность роботов. Что интересно, последние подчас оказываются в состоянии совладать с собственными хозяевами и основать независимый клан, выстроить собственное общество (в наличии определенное пересечение сюжетной линии с "Железной Стратегией").









Приходя в игру, вы попадаете в сложную систему принятых в ней законов и отношений. Единственно правильным выбором становится попытка внедриться в эту среду, интегрироваться в нее, стать одним из винтиков в колоссальном и едва понятном механизме. А если сформулировать задачу четче, то вам предстоит постоянно налаживать связи с различными группами инопланетян, со всеми вытекающими из этого последствиями. Не все расы и кланы настроены одинаково. Кому-то вы откровенно не нравитесь, и дипломатия вытесняется решением проблем посредством вооруженных разборок. Кто-то всего лишь не испытывает к вам симпатии и подчеркнуто игнорирует ваше никчемное, с его точки зрения, существование. А кто-то не прочь сотрудничать с вами на взаимовыгодных условиях. Мотивы сотрудничества также могут быть самыми разными - от искренних и до вероломных, оборачивающихся односторонним разрывом всех соглашений и прямым предательством.

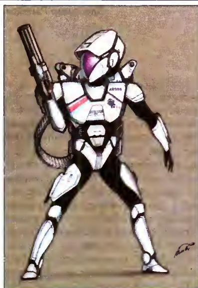
Потерянность и одиночество на фоне космического холода — такими окажутся ваши ощущения по приходу в мир "Паркана 2". Начать игровое бытие вам придется с определения линии своего поведения. И ваш выбор зависит от того, насколько вы сумеете осознать и психологически воспринять глобальность происходящего - игровая среда включает в себя и космический симулятор, и 3D action, и action-strategy, и, наконец, всеобъемлющую космическую стратегию. Вы можете сфокусироваться на 3D action, а можете вывести на первый план стратегическое развитие. Однако при любом варианте вам придется достигать гармонии частного и целого — в противном случае, присвоив звание доминанты какому-либо одному из игровых режимов, вы вскоре окажетесь у разбитого корыта (а точнее — у разбитого звездолета рядом с призывно мерцающей в космической тьме кнопкой "restart").

Сделаем попытку разобраться с каждой из игровых составляющих.

Космосимулятор и 3D action мы с вами уже встречали в оригинальном "Паркане". Из нового добавилось ведение активных действий на поверхности планет: строительство баз и поселений, производство роботов, добыча ресурсов и, как водится, сражения за обладание ими. К числу достижений второй части следует отнести то, что каждая планета теперь уже представлена не одинокой подземной базой, как раньше, а бескрайними открытыми пространствами.

Наземный этап чем-то схож с "Железной Стратегией". Точнее, наоборот: ЖС является эпизодом "Паркана 2", именующимся как "стратегия от первого лица".

Другая составляющая — глобальная космическая стратегия наподобие, скажем, Master of Orion. Взаимоотношения между цивилизациями строятся на дипломатии и торговле, а также на различных аспектах экономики, где в качестве оборотных средств используется материал или энергия. На практике это выглядит следующим образом. Раса или клан основывают поселение или базу с со-



ответствующей инфраструктурой, стремясь в худшем случае поддержать имеющийся уровень экономического развития, а в лучшем — захватить соседние пространства и развиваться дальше. При этом в космосе непрерывно свершаются всевозможнейшие события, постоянно рождающие тот или иной отклик. В итоге образуется находящееся в непрестанном движении хитросплетение причинно-следственных связей, определяющих протекание игры в целом.

Первые ваши шаги в новом и пока что неизведанном мире — микроквесты. Информация о них черпается из косвенных сообщений, а чаще — из собственных наблюдений за событиями: ведь, как уже было сказано, мы полностью самостоятельны, и подсказывать нам никто не собирается. Наводку, конечно, дадут, а дальше — мозги наизготовку и думайте сами. И не забывайте, что любой серьезный поступок с вашей стороны непременно вызовет снежный ком последствий в политико-экономической ситуации местного сектора галактики.

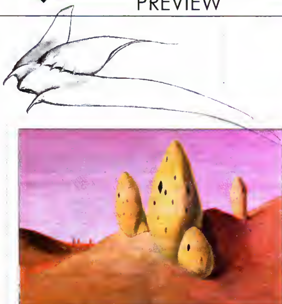
Пришло сообщение об обнаружении заброшенного суперкрейсера. Вы устремились по указанным координатам. Побили в окрестном космосе слетевшихся на лакомый кусочек стервятников-конкурентов. Забрались в крейсерово чрево, постреляли в его лабиринтах да коридорах. Наконец, долгожданное свершилось, и вы заполучили крейсер в единоличное пользование. А теперь анализируйте. Тот факт, что столь могучий корабль стал вашей собственностью, обязательно скажется на геополитической обстановке как минимум в пределах текущей звездной системы. Кто-то вас зауважает. Кто-то возненавидит еще сильнее. Или испугается. Как следствие, изменится для вас и экономическая ситуация: вы заключите одни сделки, потеряете другие. В итоге произведенный захват крейсера изменит вашу дальнейшую судьбу, и еще неизвестно, в лучшую или худшую сторону.

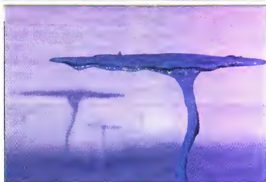
Игроки на замену

"Паркан 2" интегрирует в себе четыре игровые модели различной жанровой направленности. И, как уже упоминалось, в зависимости от ваших предпочтений можно не только играть в "жуткую мешанину", но и сосредоточиться на отдельном жанре. Скажем, чем масштабнее вы развили модель стратегии, тем сильнее смещение баланса в сторону стратегических действий. И как только мы достигаем потолка сложности развития нашей экономической или какой-то еще структуры, в игру вступает институт наместников.

В "Никите" идут дальше обычных "бездумных заменителей участия игрока в решении локальных задач буднично-повседневного характера". Речь идет о возможности поручить компьютерным помощникам управление не только звездолетом или одной планетой, но и всей жанровой игровой моделью. Не хотите летать в космос, не любите опасностей звездных баталий, не нравится ворочать джойстик и бесконечно оттачивать рефлексы — так и не надо! Рассаживайте по звездолетам роботов или наемников — как вам больше нравится — и доверьтесь их искусственно-интеллектуальному профессионализму. Не любите планирование и менеджмент — назначайте на находящиеся в вашем ведении планеты губернаторов-управленцев, и пусть они там сами возятся с бухгалтерией и проблемами планетоустроительства.

И не надо бояться перекладывать ответственность на компьютерных помощников — их искусственному интеллекту в "Никите" уделяют самое пристальное внимание. По совершенно твердому и, надо сказать, здравому убеждению разработчиков, AI должен справляться с возложенной на него рутиной по крайней мере настолько, чтобы не возникало желания вызвать ранее сохраненную игру и сделать все самостоятельно. Таким образом, делегировав полномочия, вы освобождаетесь от нежелательных хлопот и переключаете внимание на более интересные для вас аспекты.





Прогноз на будущее

Что и говорить - задумано лихо. Дипломатические интриги и предательское вероломство, конкуренция и взаимовыгодное сотрудничество. Космические баталии и наземные разборки, катакомбы не человеком выстроенных космолетов и таящие смерть коридоры планетарных баз. Кланы и расы, ненависть и уважение, прогресс и деградация, информационный голод и источники получения данных, ресурсы и менеджмент, звездолеты и робовойска, а в дополнение к тому еще и загадки таинственных древних цивилизаций — что еще нужно для увлекательного космического приключения?

Остается только пожелать команде разработчиков воплотить в финальной версии все то, что столь привлекательно выглядит на текущей стадии проекта.



BlockWar

Владимир Рыжков

Жанр	RTS
Издатель	KaosKontrol Productions
Разработчик	KaosKontrol Productions
Требуется	Pentium 120, 32 Mb RAM
Дата выхода	Конец 1999 года
	Windows 95, 98

Команда KaosKontrol Productions, не так давно отличившаяся платформенной аркадой Genocide, решила остепениться и порадовать игровую общественность продуктом менее легкомысленного содержания. В будущем году нам предложат сыграть в BlockWar - "стратегическую игру нового поколения под Windows95/98". Заинтригованы? Не очень? Ну да ладно, может, потом разойдетесь...



Прежде всего...

...полем боя на этот раз станет не поверхность необитаемой планеты и не космические просторы, а улицы мегаполиса будущего, разрываемого на части войной преступных группировок (в лице наемников, кровожадных и до зубов вооруженных, разумеется) и полиции (в лице полицейских – полицейской пехоты, полицейских пушек, полицейских танков...). Никакой демократии с выбором между добром и злом не предусмотрено – игроку просто дадут банду головорезов, подлежащий завоеванию город, и спустят с цепи. Теперь ему предстоит, не щадя ни полицию, ни гражданских, отвоевывая дом за домом, с кровопролитными (на это разработчики обращают внимание особо) боями пройти игру от начала до конца, от кремля и до кольцевой автодороги!

Об особенностях...

...геймплея и тонкостях управления BlockWar ребята из KaosKontrol по-партизански молчат, так что давайте, основываясь на данных, выпытанных из наименее стойких членов команды и собственной фантазии, попробуем воссоздать картину самостоятельно. BlockWar представляет собой игру, ориентированную прежде всего на боевые действия, без добычи ресурсов и строительства. Центральными фигурами тут станут наемники. Они – основная ценность и одновременно орудие достижения победы. Средства же для поддержания боеспособности, снабжения и пополнения своей маленькой армии игрок будет получать, как и все приличные рэкетиры, от жителей контролируемой части города. Авторы отошли от общепринятого понятия "юнит". Теперь мы не сможем просто зарабатывать деньги и покупать необходимое количество боевых единиц определенного типа. Вместо этого придется нанимать людей, а затем, доплачивая, вооружать и повышать до необходимого уровня их квалификацию. Выбор средств уничтожения нас, судя по всему, не разочарует. В руках вверенных игроку убийц и рецидивистов окажутся самые разные игрушки - от обычных автоматов и шотганов, до гранат, скорострельных пулеметов и огнеметов. В качестве приманки для фанатов Action игра получит чрезвычайно простой интерфейс, не требующий при освоении напряжения извилин головного мозга и возможность контролировать юниты не только при помощи контекстного меню, вызываемого одним щелчком на бойце, где задается модель его поведения, но и непосредственно, по-аркадному тыкая мышкой во врагов.

Рассуждать о балансе игры, толком не зная, как она выглядит – бессмысленное занятие. На сегодняшний день о известно только, что ему уделяется внимание и что легко вооруженный и быстрый солдат в определенных ситуациях будет более эффективен и жизнеспособен, чем закованный в броню парень с пулеметом, выплевывающим пятьсот выстрелов в минуту.

И волки сыты, и овцы сыты

Среди преимуществ игры разработчики с особо трогательной гордостью отмечают доступность – BlockWar будет вполне играбельна даже на обычном пентиуме, причем все стандартные для современных игр навороты остаются на месте. Будет и туман, и цветное освещение, и шикарные пиротехнические эффекты, и полигональные модели... В игре используется "домашний" движок, ориентированный на отображение детализованных моделей небольшого размера, так что красавцы-наемники не потеряют своего обаяния даже с высоты птичьего полета. Они будут плавно и эффектно водить оружием и вертеть головами, сопровождая цель, будучи пробитыми вражеской пулей - отлетать назад, а умирая – биться в конвульсии и оставаться лежать в луже крови. Однако ничто не бесплатно. Получив вместо угловатой техники из Total Annihilation модели-конфетки, мы недосчитаемся возможности вращать карту и недополучим площади ее обзора. Разработчики игры мотивируют это тем, что в таком виде игра будет более узнаваема как классическая RTS и это, якобы, должно привлечь к ней больше поклонников жанра.



Помимо прочего

Чтобы быть последовательным, перечислю все остальные заявленные возможности игры. Двадцать миссий в одиночной игре плюс instant action (по-быстрому задать начальные условия и приступить к истреблению полиции без длительных прелюдий). Мультиплеер – будет. Музыка – классная, звук – насыщенный и реалистичный. Пока не стоит более подробно останавливаться на этих вопросах, гадая на бараньей лопатке. Лучше подождем до апреля – срока выхода демо-версии игры и разберем их с пристрастием.

3D с человеческим лицом

Наиболее интригующим звучит высказывание разработчиков о том, что в BlockWar "3D используется не как замена, но как усовершенствование геймплея". В сочетании с пристальным вниманием, которое уделяется персонажам игры и ее направленностью на приближение игрока к конкретному солдату, создается впечатление, что у нас есть основания надеяться на появление игры одновременно необычной и следующей ценностям, декларированным еще X-COM и Syndicate вместо применения "3D напоказ", за которым стоит слабенький, по-аркадному бесцельный геймплей.

Metal Fatigue

Алекс Подгорецкий aka Alex Wolf

Жанр	RTS
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Zono, Inc.
Дата выхода	Весна 1999 года Windows 95, 98

Компьютерные игры, основанные на графике и персонажах японских аниме продолжают завоевывать позиции на западных рынках. В прошлом номере мы рассмотрели Shogo, который даже удостоился чести быть запечатленным на обложке. Еще один проект с огромными роботами на главных ролях вызревает в недрах компании Psygnosis. Только на этот раз это будет совсем даже не 3D Action, а самая что ни на есть стратегия реального времени.

Японский конструктор

Сюжет игры придуман в лучших традициях сценаристов небольшого островного государства, что на восток от Курил. Есть три разрабатывающих полезные ресурсы корпорации, настолько огромных, что их даже называют корпоративными нациями. Естественно, они конкурируют на фоне хлипкого невмешательства в дела друг друга. Но тут вмешивается человеческий фактор - появляются три брата, которые незадолго до возникновения на сцене обнаружили на некой планете Hedoth источник мудрости исчезнувшей древней расы, с помощью которого родственнички научились делать огромных роботов. Вот и делали бы себе, так нет - рассорились и разбежались по противостоящим корпо-нациям. В зависимости от того, сторону какого брата вы выберете для игры, соответствующим образом и будут развиваться дальнейшие события.

Кое в чем Metal Fatigue напоминает типичного представителя семейства RTS Vulgaris - опять нужно строить и развивать базу, опять в вашем распоряжении будут старкрафтоподобные ховертраки, отвечающие за постройку зданий, добычу ресурсов (на этот раз - в ямах с лавой) и перетаскивание всего, что может перетаскиваться. По мере наращивания мощности базы, вы сможете изобретать новые технологии, на основе которых производить детали для ваших роботов, вспомогательные юниты для выполнения второстепенных задач на поле боя.

Боевые роботы будут состоять из четырех основных частей: две руки, торс и ноги. На руки можно установить любое изобретенное на базе оружие, от гигантских топоров и катан до мощнейших ракет и лазеров. На корпус ставится либо броня, либо jump-jets, либо дополнительное вооружение. На ноги навешиваются ракетные ускорители и силовые модули. Таким образом, комбинируя различные типы роботов и многообразное вооружение, вы сконструируете армию лучших на бугре железных парней. Каждым из роботов управляет специально обученная команда (!) пилотов. Пока неясно, будут ли у пилотов какие-либо характеристики и можно ли их будет повышать, но надеемся, что разработчики в детстве играли в MechCommander.

Что интересно, в самом начале игры вооружение этих монстров будет уникальным для каждой из сторон. Но по мере подбора на поле боя уцелевших деталей и всецелого их исследования на базах, у противников появятся и технологии соперников. Более того, если вам некогда ждать результатов исследований - вы можете просто прицепить к своему аппарату найденную руку от механизма противника, а там уже будете разбираться, повезло вам с нею или наоборот.



Судя по всему, нас ожидает достаточно нестандартный подход к ведению сражений - они будут происходить сразу на нескольких уровнях. Схватки на поверхности планеты Hedoth сменятся разборками в недрах последней, оттуда же вы двинетесь на орбитальный астероид. Обещается, что стиль военных действий будет сильно различаться в зависимости от окружения. Соответственно, ожидаются и различные «подходящие» юниты - гигантские роботы, танки и ракетные установки на ландшафтах Hedoth; корабли и боевые платформы на астероиде; подземные базы, саботеры и бурильные установки под землей.



О чем практически не удалось раздобыть информации так это об игровом AI, известно только, что над ним пыхтит Марк Болдуин, на счету которого уже имеются The Perfect General и Empire.

Игра собирается родиться в рубашке в виде столь популярного ныне 3D, подразумевается возможность вращать камеру и рассматривать поле боя с нескольких ракурсов. Все движения юнитов будут, как говорят, недурственно анимированы. Естественно, поддерживаются 3D-ускорители (Voodoo и совместимые). Более того, весьма вероятно, что без акселератора игра просто откажется работать.

Как стандарт - игра по сети (до 8 чел.), модем и, скорее всего, Internet. Как итог - всеми фибрами души надеемся, что Metal Fatigue будет интересен не только любителям полигонного аниме.

Владимир Веселов

Empire Earth

Жанр	RTS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Stainless Steel Studios
Дата выхода	лето-осень 1999 года Windows 95, 98

Название Stainless Steel Studios пока еще ничего не говорит широкой игровой общественности, потому что эта компания не выпустила ни одной игры. И тем не менее, к ее первому проекту уже приковано пристальное внимание журналистов. В чем здесь фокус? В том, что основателем SSS является ни кто иной, как Рик Гудмэн (Rick Goodman), тот самый, что был ведущим дизайнером Age of Empires. Зачем ему понадобилось создавать новую компанию, если в Ensemble Studios президентом был его родной брат, понять трудно. Возможно, человек впечатлился примером самостоятельного Джона Ромеро, а может быть, Рик в детстве частенько поколачивал своего братца, чего тот никак не может ему простить? Впрочем, это не столь важно - ведь нас интересует прежде всего разрабатываемая в SSS игра, не так ли?

Творим Историю

Почему на долю Age of Empires выпал такой оглушительный успех? Графика - да, интересность - конечно, оригинальность - несомненно, но изюминка игры, на наш взгляд, заключается в ее историчности. Прошлое человечества привлекает игроков не меньше, чем его далекое космическое будущее или жизнь миров фэнтези. Эту идею исповедовали братья Гудмэны, создавая Age of Empires, ее сохранил в душе и взлелеял Рик. Насколько достойную конкуренцию Age of Empires II сможет составить Empire Earth, неизвестно, но то, что SSS бьет в ту же мишень, что и Ensemble Studios - неоспоримый факт. Впрочем, смотрите сами.









Итак, в основу концепции игры положена история человечества, причем летопись Empire Earth начнется где-то так около 500 тысяч лет назад. Закончиться же игра должна в 2500 году от Рождества Христова. Охватить такой промежуток времени непросто, поэтому он будет разделен на 12 эпох. Пока не ясно, будут ли эти эпохи сменять друг друга в рамках одной игры, или же будут разные сценарии для каждой эпохи. Поскольку Empire Earth будет в real-time, простой сменой временной шкалы (как это было в Civilization) тут не обойтись, так что, скорее всего, будет что-то подобное смене эпох в Age of Empires.

Создавая первую Civilization, Сид Мейер начал отсчет истории с появления лидера (вождя) и создания первого государства. Рик Гудмэн углубляется в историю гораздо дальше - примерно до того времени, когда человек научился использовать огонь. Не очень понятно, что предстоит делать игроку в столь древних эпохах, тем более что, скажем, человеческая речь появилась значительно позже. Скорее всего, начальный период развития человечества обозначен просто так, к сведению. А игра, вероятно, начнется гораздо позже, со времени появления первых государств.

Предмет особой гордости разработчиков составляет внутриигровая энциклопедия. В ней приводится практически полный перечень древних цивилизаций и дается их развернутая характеристика. Надо полагать, что все их особенности, преимущества и недостатки будут учтены, так что, обдумывая, каким народом руководить, игрок сможет облегчить себе выбор с помощью обширной исторической справки. Конечно же, маловероятно, что в энциклопедии будут приведены реальные исторические сведения о тех или иных народах, иначе кто же будет играть за «слабые племена»? Обещана и возможность создания цивилизации по своему вкусу, что, честно говоря, совсем уже не лезет ни в какие исторические рамки.

В пресс-релизе упоминаются развесистое технологическое дерево, двенадцать различных природных ресурсов, развитая система дипломатии и торговли и так далее. Компьютерное человечество будет развиваться на гигантских размеров случайно генерируемой карте. Ожидается потрясная 16-битная графика и фотореалистичные ландшафты. Как это вошло в обычай при объявлении о начале трудов над новой игрой, разработчики говорят об отличном AI, который должен быть «правдоподобным». Не забыт и Multiplayer (обещается поддержка всех видов коммуникации, до 16 игроков).

Информации по Empire Earth, как видите, немного. Так что в дальнейшем, если проект действительно окажется заслуживающим внимания, обязуемся сделать развернутое preview. А до тех пор - повременим и с критикой, и с преждевременными восторгами.

Владимир Веселов

Star Nations

Жанр	Космическая стратегия
Издатель	MegaMedia
Разработчик	Dream Media Productions
Дата выхода	Зима 1999 года Windows 95, 98

Есть такие проекты, начало которых теряется, скажем так, в седой древности. Компания сообщает о начале разработки, обещает выпустить игру в такие-то сроки, а потом все затихает. Намеченные сроки истекают, про игру вроде бы все забыли, но тут сообщается новая дата выхода. Это может повторяться несколько раз, иногда игра все же появляется на рынке, а иногда и нет.

Первый срок выхода Star Nations намечался на сентябрь 1996 года. Потом его перенесли но лето 1997, первый квартал 1998, а вот теперь обещают сдать игру к Рождеству. Такая «долгостройная» тенденция кажется немного странной, если учесть, что ничего революционного, даже просто нового в игре, скорее всего, не будет. Впрочем, может быть именно в тривиальности проекта и кроется причина его задержки? До сих пор авторы не удосужились слепить даже демо-версию, так что приходится судить только по пресс-релизам и скриншотам. Впрочем, этого вполне достаточно.

Тише едешь - дальше будешь?

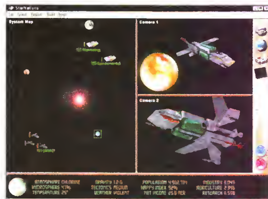
Итак, Star Nations, космическая стратегия по мотивам Master of Orion I/II и Pax Imperia. На скриншотах видны знакомые окошки менеджмента ресурсов, пара ландшафтов с застройками, графика на первый взгляд не хуже, чем во втором MoO. Однако на паре скринов предательски просвечивает Windows-интерфейс, и это настораживает. Вволю насмотревшись и отложив в сторону картинки, погружаемся в дебри пресс-релиза.

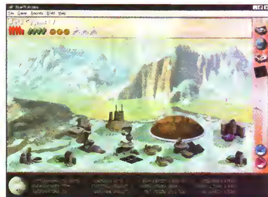
В начале игры в ваше распоряжение поступает планета, кое-какие строения на ней, космический флот и стартовая сумма денег. А предстоит вам исследовать галактику, осваивать новые планеты, завязывать знакомства с другими цивилизациями, заниматься научными изысканиями, торговать, воевать и так далее. Знакомо, не правда ли? Первые строки пресс-релиза подтверждают впечатление о сходстве Star Nations с MoO II. Кажется, причина столь неприятной задержки релиза становится ясна - очевидно, разработчики не желали, выпустив игру в 97 году, получить в лице MoO II и Imperium Galactica мощных конкурентов. Сейчас же, когда уже отгремели страсти по Star Wars: Rebellion и пронеслась мимо достаточно спорная Remember Tomorrow, любители жанра ощущают известный голод, - Star Nations может прийтись даже и кстати.

Однако пора бы привести некоторые «характеристики» игры. Она может идти как в реальном времени, так и в походовом режиме, что, впрочем, может означать, что сама игра идет в real-time, а сражения в turn-based (или наоборот). Помимо вашей цивилизации будут существовать еще восемь, управляемых компьютером или другими игроками (по сети, через модем или Internet). Не совсем ясно, можно ли будет играть за другие расы или только за людей и будет ли возможность создавать собственные расы. Зато обещается возможность полного дизайна кораблей, строений (такого, кажется, еще не было), разветвленное дерево технологий и множество ресурсов.



Достаточно банальна система управления колониями. В каждой из них будут менеджеры, отвечающие за отдельные участки работы (науку, производство, армию и т.д.), взаимодействуя с которыми, вы поведете народ к процветанию. Каждая планета имеет одиннадцать характеристик (в их число входит даже уровень шума в городах, правда, значение подобной константы неясно), большинство из которых прямо или косвенно поддаются контролю. Увязать все это достаточно сложно, так что любителям ворочать экономикой будет чем заняться. Предусмотрено и улучшение климата на планетах, причем, по идее, внешний вид их тоже будет меняться. Блок торговли и дипломатии также обещает быть интересным. Торговать можно будет ресурсами, готовой продукцией и технологиями. Какие и с кем можно будет заключать договора,- не сказано, но зато есть упоминание про шпионаж и диверсии.





Собственно, вышеизложенным и исчерпывается имеющаяся информация по Star Nations. Откровенно говоря, никаких эмоциональных всплесков пресс-релиз не вызывает. В общем, если игра когда-нибудь, хотя бы и зимой 98-99, все же появится на прилавках, - замечательно, а если не появится... мы думаем, сильно обижен никто не будет. Кроме, разве что, владельцев 486-х машин.

Gangsters
Organized Crime

Ян Масарский
aka Plague J. Pestilence

Кто стучится в дверь ко мне
С tommy gun'ом на ремне?

Жанр	Стратегия
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	HotHouse Creations
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay

Люблю, когда по названию игры можно догадаться о ее содержании. Читаем: "Гангстеры: Организованная преступность". Сразу ясно, что это не аркадные автогонки, не авиасимулятор и не файтинг. Попахивает стратегией. Мафиозной.



Мафия бессмертна

Двадцатые-тридцатые - эра Сухого Закона. В те времена преступный мир заколачивал бешеные бабки на бутлегерстве (нелегальной торговле алкоголем); расцвет американской мафии приходится как раз на то время (во многом именно за счет Сухого Закона). Несмотря на жуткий разгул преступности, всеобщую коррумпированность и экономический спад, есть, видно, что-то очень романтическое в той эпохе. Действие множества фильмов и книг происходит в эру Сухого Закона, весьма притягателен образ лихого и стильного гангстера, внушающего страх и одновременно восхищение. Тема мафии сама по себе довольно интересна, в том числе и для игроков.

Так, наверное; считают и разработчики из английской команды HotHouse Creations, которые создали игру Gangsters. Действие ее происходит как раз в эти самые двадцатые, в местности, подозрительно напоминающей город-герой Чикаго. Игроку предлагается побыть боссом мафии. Отказаться сложно, не так ли? Так ли.

Что делать?

В основном деньги. Суть игры сводится к следующему: вы, поначалу лишь главарь маленькой и слабой банды, посредством денег и людских ресурсов (иными словами, с помощью баксов и гангстеров) должны взять под свой мафиозный контроль город, не без остроумия названный New Temperance (Новая Трезвенность), и стать королем тамошнего преступного мира, подавив конкуренцию. Последняя представлена в виде еще трех преступных группировок, преследующих те же цели. Соответственно, в multiplayer может играть до четырех человек.

На практике все это реализовано следующим образом. Игра делится на две части - Gang Organizer и The Working Week. В первой вы, в частности, отдаете приказы своим людям, читаете рапорты, газетные новости, смотрите статистику и настраиваете игровые опции. Потом нажимаете кнопочку «Hit the streets!», и начинается вторая часть, действие которой происходит в реальном времени. Там вы в изометрической проекции наблюдаете непосредственно сам город, смотрите, как исполняются ваши приказы, и порой отменяете их или назначаете новые. Рабочая неделя состоит из пяти рабочих дней (что логично), которые в реальном времени занимают от одной до двадцати минут, в зависимости от выставленной скорости.

Разбитая на рабочие недели игра идет единым потоком до победного конца (или поражения). Город произвольно генерируется с каждой новой игрой. Впрочем, в отдельных сценариях можно предопределить стартовые условия.

Деньги из тумбочки

Gangsters - игра необычная и самобытная. Одно из ее самых больших достоинств - масштабность и богатство выбора.

Взятие города под контроль, как уже упоминалось, осуществляется с помощью денег и людских ресурсов. В вашем распоряжении - широкий спектр разнообразной преступной деятельности, разновидности которой исчисляются десятками. Вдумайтесь. Десятками. Это впечатляет. В основном эта преступная деятельность служит прямым или косвенным способом добывания денег.

Первый и основной вид дохода - вымогательство и последующий сбор дани. Город состоит из множества блоков, в каждом из которых может находиться до восьми различных зданий - коммерческие предприятия или жилые дома. Вы отдаете приказ: убедить намеченного человека в том, что он чересчур богат для того, чтобы называться честным. Указываете территорию, назначаете количество мафиози для выполнения задания. Ваши гангстеры идут в указанное место и обращаются к подопытному со словами о том, что надо, мол, платить за "защиту". Если тот соглашается (а он, как правило, соглашается, если только уже не под «крышей» другой мафии), то эта территория отныне считается вашей, и вы можете еженедельно стричь с него оговоренную сумму. Сумму эту можно уменьшать и увеличивать, от чего будет зависеть уровень





враждебности к вам ваших данников. В 99-ти случаях из 100 деньги безропотно выплачивают. Для сбора надо регулярно посылать людей, поскольку сами "подзащитные", как это ни печально, денег вам не принесут.

Далее. Легальный бизнес. Вы можете купить практически любое предприятие за определенную сумму, и оно будет приносить вам законный доход. Кроме того, легальный бизнес служит прикрытием криминального. С вас будут взимать налоги, но есть возможность уклонения от них. На этом, если помните, попался Капоне.

Грабежи. При желании вы можете грабить предприятия, добывая деньги или товары. Грабить можно только чужие или нейтральные учреждения, своих данников грабить нельзя.

Фальшивомонетничество. Само по себе оно не приносит прибыли, но ваши предприятия могут расплачиваться фальшивыми деньгами, повышая таким образом свою доходность вплоть до +50%. К слову, эффект, аналогичный фальшивомонетничеству, можно получить от продажи краденого.

Бутлеггерство. Для него нужны самогонные аппараты, которые производят сырье для ликера. Ликер, в свою очередь, продается в нелегальных барах.

Остальные преступления - подкуп различных должностных лиц, а также разнообразная деструктивная деятельность - убийства, избиения, поджоги, взрывы и т.п. Тревожить покой мирных граждан можно еще несколькими способами. Некоторые я упомяну ниже в этой статье, а некоторые пойдут только в guide - дюже много их потому что.

Симулятор братвы

Слегка ознакомившись с первой составляющей успеха, перейдем ко второй - к людским ресурсам.

Всего имеется три типа людей, могущих на вас работать: это гангстеры, бухгалтеры и адвокаты. Адвокаты занимаются всем, что связано с законом, подкупом высших должностных лиц и некоторыми другими делами. Бухгалтеры ведут счета, скрывают избыток нелегальной прибыли, помогают уклоняться от налогов и проверяют гангстеров, управляющих принадлежащими вам предприятиями, на предмет сокрытия доходов. Основной же рабочей силой являются гангстеры.

В начале игры под вашим началом может находиться от шести до десяти человек. Максимальное количество гангстеров теоретически не ограничено, но одновременно действовать могут не больше восьмидесяти.

Гангстеры обладают следующими характеристиками: интеллект, способность к организации, способность к бизнесу, обращение с огнестрельным оружием, умение драться, обращение с холодным оружием, умение поджигать, обращение со взрывчаткой, способность к устрашению, вождение, незаметность. Гангстер, хорошо умеющий драться, идеально подходит для избиения, могущий припугнуть клиента до частичной потери сознания - для устрашения и вымогательства, стреляющий, как Вильгельм Телль - для «громких» убийств, мастер ножа пригодится для «тихих», и т.д. Адвокаты и бухгалтеры обладают только одной характеристикой - интеллектом. Им также можно дать машину, но нельзя дать оружие.

Идем дальше. И встречаемся с первой интерфейсной особенностью Gangsters, которая, должно быть, призвана облегчить жизнь игроку, избавив его от ненужного «микроменеджмента». На деле она жизнь игроку осложняет, и довольно сильно. Я говорю о заместителях.

Казалось бы, что может быть естественнее - выбираем гангстера из списка, говорим ему: «на, сынок, возьми вот эту пушечку, вот тебе ключи от машины, езжай туда-то и сделай то-то». Но нет. Так просто не выйдет - все гангстеры у нас приписаны к определенному заместителю, и без такой вот приписки действовать они не в состоянии.

Заместителей может быть не больше восьми (это вам не вице-премьеры), в команде каждого - от одного до десяти человек, считая его самого. В его распоряжении может находиться неограниченное количество автомобилей трех типов, и оружия шести типов. Хотя нет никакой нужды иметь больше десяти автомобилей и больше десяти стволов.

Получив задание, заместитель выделяет для его выполнения человека, наиболее подходящего по характеристикам, основываясь, в свою очередь, на собственном интеллекте и способности к организации. Однако вот беда - эти самые способности, даже самые высокие, постоянно заместителя подводят. Он постоянно умудряется послать кого-нибудь не того. Вот пример: надо запугать не в меру информативных газетчиков. В распоряжении вашего зама есть человек с «пятизвездочной» способностью к устрашению. Вывод, вроде, очевиден. Ан нет, начинаем рабочую неделю и видим, что на задание пошел другой. Не такой страшный. Почему?! Что ж ты, братан, такой тупой-то, едрить твою налево?! Тайна веков.

Но это еще ничего. В заданиях, требующих участия только одного человека, вы все же *можете* назначить его собственноручно. Но зато доходит до абсурда в другом. Когда вы даете задание и назначаете количество человек для его выполнения, на специальном счетчике показывается, сколько времени это займет. Однако на деле ваши люди далеко не всегда реально успевают сделать то, что планировали. Очень часто, когда использовано все время команды, вы на следующей неделе только и читаете, что рапорты «не успели».

Как вы думаете, равняется ли эффективность работы десяти гангстеров, направленных вместе на сбор дани в квартале размером 10 на 10 блоков, работе десяти гангстеров, направленных на то же задание поодиночке? Думаете, равняется? Неправильно думаете.

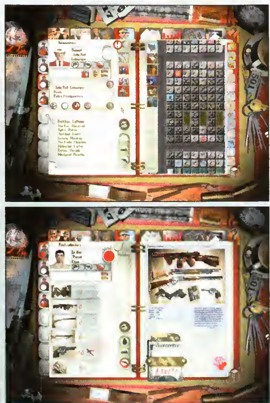
Я поясню. Задания даются нажатием специальной кнопочки, после чего вам предлагается выбрать на карте



территорию для применения этого действия и количество людей для его выполнения. Вы обводите на карте большой квартал, где вы хотите, чтобы ваши люди собирали дань. Или вымогали. Или патрулировали. Это все действия, обычно происходящие на больших территориях. Назначаете одного человека. После того, как вы попытались подтвердить приказ, он говорит вам что-то вроде: "начальник, ты че, очумел? Я столько один не успею" - и показывает, сколько он сможет. Хорошо, выделяем пять человек. Те тоже говорят, что смогут, конечно, больше, чем один, но тоже не все. Еще лучше. Даем десять. Говорят, что успевают. Но на самом деле - нет. Реально - не успевают. Игрок теряет на этом время и, понимаешь, деньги. В теории, мы играем за организованную преступность, но организована она из рук вон плохо.

Приходится собственноручно указывать, чтобы один человек взял вот эту часть квартала, другой - другую, третий - третью и т.д. Тогда они работают более эффективно. Но в итоге вместо одного коллективного приказа приходится давать десять индивидуальных. Кошмар!

Далее. Нет никакой возможности насильно заставить гангстеров использовать машину. Худо-бедно они соображают брать ее, когда надо ехать куда-то далеко. Машина, конечно, средство не универсальное. Когда, к примеру, гангстер ходит от дома к дому, собирая дань, ему эта машина сто лет не нужна. Но если эти дома находятся в отдаленном квартале? Одни почему-то берут машину, а другие - нет. Хотя есть, есть машины в распоряжении! Бери и пользуйся! Нет. Хорошо еще, что на ограбление у них хватает ума всегда ездить на автомобиле.



Нельзя также указать, кому какое оружие брать. Хотя здесь-то они вроде ничего, соображают. Кто получше стреляет, тот себе пушечку получше берет. Всего видов оружия пять, плюс взрывчатка. Самым крутым почему-то является не бескорыстно любимый пулемет Томпсона по прозвищу "tommy gun", а два автоматических пистолета. Три куска баксов стоят, между прочим! Самый дешевый и простой - револьвер за сто.

Автомобили имеются трех типов: обычный пассажирский, грузовик и скоростной. Все они, вероятно, Форды, но конкретно марка не указана. Первый служит основным средством передвижения, грузовики необходимы для ограблений, а элитная скоростная тачка приобретается для «чисто конкретно крутых пальцовых братков» :). Что примечательно, количество человек, умещающееся в машину, не ограничено количеством мест. Я был немало удивлен, увидев, как из красной скоростной машины, судя по всему, двухместной, вылезло десять человек! И все - в добром здравии!

Гангстерам надо еженедельно платить, причем лучше столько, сколько они просят, не меньше. А то они обидятся и уйдут. Если всех ваших высокооплачиваемых бандитов убьют, вы проиграли.

Гроссбух - грозное орудие мафии

Первая часть игры, Gang Organizer, стильно реализован в виде здоровой бухгалтерской книги, лежащей на столе, заваленном всякими мелочами. В нем восемь страниц, среди которых следующие.

Карта. Сильная вещь, хотя и не без недостатков. Карта существует в двух степенях подробности - city plan и rooftop view. Про каждое здание можно посмотреть данные о его еженедельной прибыли, стоимости, охраняемости, доходности, имени владельца и сумме платы за «крышу», если владелец ее кому-нибудь платит. Вся вышеперечисленная информация подается в отдельно открывающемся и закрывающемся окошке и доступна только в случае, если в здании побывал кто-то из ваших людей, неважно с какой целью. А так доступны только данные о том, насколько прибыльным выглядит бизнес. Для разведки есть специальный приказ - исследовать. Порой бывает полезно разведать, что да как, прежде чем лезть с вымогательством. Если вы наедете на хорошо охраняемый бизнес, вашего человека могут слегка порешить.

На карте можно посмотреть данные о степени враждебности к вам населения, уровне охраняемости территории, стоимости земли; можно выбрать из списка любой вид бизнеса для выделения на карте, но вот почему-то возможности поочередно центрировать карту на выделенных блоках нет. Также на карте никак нельзя отобразить степень доходности бизнеса, что очень достает, особенно когда хочешь прикупить какое-нибудь предприятие. Приходится методом тыка выяснять, где какой доход и какова его пропорция к стоимости предприятия. Очень неудобно.

Раздел статистики позволяет вам сравнить с конкурентами свои достижения в области влияния на город, количества денег, контролируемой территории, людей, их лояльности по отношению к вам, и в других областях. В газетном разделе можно прочитать новости о событиях прошедшей недели, но большей частью они малоинформативны.

Раздел дипломатии дает возможность устанавливать различные дипломатические отношения с тремя остальными мафиозными кланами - союз, мир, прекращение огня, агрессия, война. Там же можно купить информацию о вражеских гангстерах, посмотреть список своих людей и список известных вам людей противников.

Основная же рабочая страница - страница заместителей. Именно там вы отдаете приказы вашим людям, читаете их рапорты, назначаете людей в разные команды, оснащаете оружием, транспортом и делаете все остальное.

Из визуальных достоинств Organizer'а следует отметить, что у каждого гангстера, да и вообще у всех людей в городе есть свои имена, фамилии (у гангстеров еще и кликухи имеются) и более-менее уникальные лица. Таких «душ» в городе около 5000. Вы способны запомнить столько имен? Я - нет. Когда количество ваших людей переваливает за три десятка, помнишь только ну уж очень выдающихся.

Кнопочки приказов и других назначений достаточно велики, чтобы по ним можно было без особого труда попасть мышкой; есть всплывающий help и встроенная подсказка.

В целом про интерфейс Gang Organizer'а можно сказать, что он достаточно логичен и функционален, но обладает рядом досадных недостатков. Сами по себе они не фатальны, однако необходимость постоянно сквозь них продираться очень достает. Большую часть игрового времени проводишь за рутинными операциями, которые не были бы необходимы, кабы не эти недоработки.

Трезвенность до добра не доводит

Вторая часть игры, The Working Week, графически выглядит значительно более впечатляюще. Как уже упоминалось, город отображен в изометрии. По тротуарам ходят пешеходы, по улицам ездят трамваи и автомобили. Это все спрайты, естественно, но выглядят они очень приятно. Моделей людей очень много, они отлично анимированы и обладают большим ко-

личеством разнообразных движений. Машины, правда, выглядят похуже, и ездят как-то неестественно.

Извечная проблема изометрии - ландшафт, загораживающий происходящее - решена довольно оригинально в свете конкретной обстановки. Это я к тому, что когда в RPG стены исчезают или становятся прозрачными, чтобы можно было видеть героя, это воспринимается как должное. В Gangsters здания, чтобы не загораживать людей, на ходу «разбираются». Это сложновато объяснить... суть в том, что верхние этажи убираются, при этом видно содержание средних этажей и подвалов. Поначалу это необычно и даже немного пугающе. Потом привыкаешь и не обращаешь внимания. В любом случае эту опцию можно отключить - тогда город выглядит правдоподобнее, но не видно, что происходит на улицах.

Город богат деталями. Много различных типов зданий, периодически встречаются деревья, пролетают стайки голубей. Звуковое пространство насыщено шумом проезжающих автомобилей, топотом ног, чириканьем и прочими городскими шумами. Когда на экране видно здание, в котором что-то происходит, вы слышите звуки происходящего.

Что меня особенно порадовало, так это то, что когда ваши гангстеры экипированы оружием большого размера (пулеметы, карабины, дробовики), они его носят в скрипичных футлярах или здоровых портфелях. А когда надо стрелять, неторопливо так его достают и открывают огонь.

В общем и целом, графика Gangsters сделана на высоком уровне. Есть лишь единственное «но». Это тоже непросто объяснить... В общем, создается впечатление, может, от слишком ровной освещенности... Город какой-то очень серый. Неба не видно, но кажется, что день пасмурный. Почему-то у меня он вызывал ассоциации то ли с выходом из запоя, то ли кодировкой от алкоголизма... :)

Про интерфейс. В рабочей неделе доступна карта. У вас также есть возможность «отлавливать» гангстеров, которые вышли на задание и отменять их приказы или давать им прямо по ходу новые - так можно приказать убить кого-то (убивать можно только полицейских и других гангстеров), избить (аналогично), следить и просто идти в указанное место.

Периодически вам поступают рапорты, разделенные на четыре категории. После получения сообщения у вас есть возможность отцентрировать экран или карту на месту события, но масюсенькая кнопочка центрирования и отсутствие хоткея под это дело затрудняют оперативное реагирование - когда вы туда, наконец, добираетесь, всех уже убили и самое интересное пропущено.

Положение немного спасают окошки слежения. Все гангстеры, выполняющие задания, отображены



в специальном списке, где их можно сортировать по именам или по выполняемым заданиям. Щелкнув на любом из них, вы можете открыть специальное окошко, которое все время будет показывать этого человека. Такие окошки можно также открывать для любого человека, которого поймаете на улице.

Уникальные лица в рабочей неделе не отображаются, от имени-кликухи-фамилии остается только фамилия и заглавная буква имени. Что очень мешает опознать и выбрать нужного гангстера. Можно видеть, какое оружие несет ваш человек (в табличке с именем), но никак нельзя увидеть его характеристики. Это совсем плохо. Во время перестрелки, к примеру, не знаешь, кого послать на подмогу, кого спасать, кем жертвовать... По фамилиям всех не упомнишь. Слегка, правда, утешает то, что каждую неделю ваши люди переодеваются... Э-з-з (я только сейчас вдумался, что это означает)... Скажем, выглядят по-новому. Вот. Радуйтесь.

Еще одна довольно большая проблема рабочей недели: в городе очень трудно ориентироваться. Каждая улица имеет свое название, но от этого не легче - так или иначе, но они все похожи друг на друга. Не идентичны, но похожи. Центрируя вид на каких-то событиях, совершенно теряешь представление о том, где конкретно это все находится. Нажатием пробела вы можете быстро переключаться со street view (полный вид) на rooftop view, но и масштаба rooftop view не хватает для того, чтобы сразу определить место - город-то здоровенный. А быстро переключиться с city plan на street view нельзя. Можно медленно. Но это долго объяснять...

Беда, короче, там с ориентированием. Вообще же рабочая неделя страдает недостатком активного действия. Вам очень мало приходится реально чем-то управлять, а когда приходится, неудобства управления осознаются игроком еще острее. Создается впечатление, что эта часть игры немного декоративна. В большинстве случаев, особенно когда нет гангстерской войны, рабочая неделя просто проматывается за одну минуту. Неправильно это как-то.

Есть в игре еще и музыка. Она хорошая, только ее мало, и работает она как-то странно. Другой диск поставить нельзя, потому что игра дерется с CD player'ом, музыку можно играть разве что прямо с CD-ROM'а, если там есть кнопочка play.

Век воли не видать!

Вынесем окончательный вердикт. Игра, с одной стороны, масштабна. Оригинальна. Местами прикольна. В целом - хороша. С другой стороны, игра слегка рутинна, достаточно скверно управляется и в нее довольно трудно «въехать».

С одной стороны, атмосфера двадцатых и общий стиль выдержан точно. С другой - он получился какой-то совсем не романтический и очень будничный. С одной стороны, играть интересно. С другой стороны, я за этой игрой ночей не проводил. Это плохой признак. С одной стороны - увлекательно. С другой - быстро надоедает.

В общем, знаете что - решайте сами, какая сторона для вас больше значит. Я не могу предсказать, понравятся вам Gangsters или нет. Может, вы будете в восторге, а может, будете разочарованы. Но попробовать определенно стоит.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

Гога Штангенциркуль

Myth 2: Soulblighter

Жанр	тактическая RTS
Издатель	Bungie Interactive
Разработчик	Bungie Interactive
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, D3D
Multiplayer	DirectPlay

Зачем пытаться улучшить совершенную вещь? Зачем добавлять всевозможные навороты к и без того навороченной и сбалансированной на все 100% игровой среде? Ведь недаром говорят: “Хотели, как лучше, а получилось, как всегда”. Ведь умный человек вывел сию истину. А истины для того и существуют, чтобы к ним прислушиваться. Собственно, разработчики Myth 2, сиквела самой популярной тактической RTS 1997 года, не стали изобретать велосипед и придумывать нововведения на пустом месте, а пошли по проторенной дорожке самоклонирования, первопроходцами которой являлись еще незабвенные Blizzard и Westwood. Весь секрет успеха заключается в том, чтобы сделать нечто неординарное, занять открытую нишу. А потом можно почивать на лаврах, из года в год делая то же самое, только чуть-чуть получше, покрасивее. Там полигонов добавил, там спрайты покрасивее подрисовал, придумал новую сюжетную завязку, добавил поддержку последних примочек компьютерной индустрии - и пожалуйста, кушайте товарищи игроки. Жрите, пока дают, а то вообще не во что будет играть.

В последнее время стал я непроходимым скептиком и пессимистом. И именно такие мысли витали в моей голове после появления первой маломальски ценной информации о готовящейся к выходу Myth 2. Перед глазами пронеслась цепочка C&C-Covert Operations-Red Alert-Counterstrike, звенья которой были похожи друг на друга, как две капли воды. И неудивительно - одного взгляда на скрины было достаточно, чтобы понять - кардинальных изменений можно не ждать. Графический движок остался тем же, по карте бегали все те же спрайтовые воины и шныряли мелкие дварфы. В общем, налицо были все признаки очередного add-on'а, который, в целях повышения продаж, был переименован во вторую часть. После пяти минут игры я понял, что жестоко ошибался. Add-on'ом здесь и не пахло. Это был великолепный сиквел великолепной игры.

Ничто не ново под луной

История Myth 2: Soulblighter повествует нам о событиях, произошедших во вселенной Myth после окончания великой войны между силами Добра и Зла. И хотя победа оказалась на нашей (вашей) стороне, и великий чернокнижник повелитель мертвых Балор был повержен, а его голову зашвырнули в кратер вулкана, одному из приспешников Лорда удалось выжить. И теперь Soulblighter собирает под свои знамена новые полчища мертвых, с тем, чтобы раз и навсегда расправиться с силами Добра, захватить власть над миром и стать единственным Павшим Лордом.

Как видите, сюжет не отличается оригинальностью, но в жанре стратегий это далеко не самое главное. А главное - тактическая модель управления отрядом, где каждый воин на счету, а направление всей тусовки в безрассудную атаку неминуемо приводит к бесславному поражению. Myth - одна из немногих игр, где игроку приходится до мелочей продумывать стратегию атаки, учитывать рельеф местности и уровень опытности воинов. Немногие представители стратегического жанра могут этим похвастаться, навскидку вспоминается разве что незабвенный Warhammer.

В этом плане Myth 2 не сильно отличается от своего предшественника. У вас все так же есть небольшой отряд воинов, поступающих в ваше распоряжение в начале миссии, с которым вам предстоит выполнять поставленную цель. Ни базы, ни строительных сооружений, ни какого-либо другого способа пополнить численность армии не предусмотрено. Приходиться рассчитывать на то, что есть, и использовать не грубое превосходство в силе, а оплошности врага и собственные стратегические навыки. Да, кстати, враг все так же непроходимо туп. Чего еще можно было ожидать от оживших зомби и прочих порождений нечисти. Зато ваши войска ведут себя не в пример умнее. Например, если в первой части воины, только завидев врага, бросались сломя голову в самую гущу битвы, а сзади их поливали “дружелюбным” дождем стрел свои же собственные лучники, то теперь наблюдаются некоторые изменения, причем в лучшую сторону. Если существует вероятность, что при атаке стреляющий юнит заденет своего союзника, то он атаковать не будет, а подождет, пока собрат по оружию отойдет на безопасное расстояние.

Баланс сил остался прежним. То есть, у каждого юнита четко выражены его сильные и слабые стороны. Воин, к примеру, быстро махает ме-



чом и за каких-то пять секунд в капусту изрубит любого зомби. Но пока добежит до Witch, сам превратится в горку пепла. Лучники, с другой стороны, изрешетят стрелами любого, но если их застать врасплох... Лук - плохое оружие в ближнем бою. Благодаря соблюдению баланса сил исчезает возможность грубой атаки, поодиночке любой из ваших вояк - полный ноль, а вот все вместе они уже кое-что могут.

Несколько косметических доработок - и все...

Пожалуй, одним из основных недостатков оригинального Myth был чрезвычайно сложный интерфейс. Ведь в первой части игры для управления непосредственно игровым процессом использовалось около 30 клавиш. Причем именно клавиш, произвести те же действия, не прибегая к помощи клавиатуры, было невозможно. Во второй части разработчики учли этот недочет и вынесли все основные команды на экран, тем самым упростив жизнь сторонникам мышиного интерфейса. Теперь вам не придется в пылу боя соображать, какой клавишей вызывается то или иное построение, либо искать в потемках (некоторые, знаете ли, ночью играют) клавишу специальной способности юнита.

Само собой, появились новые юниты (а как же без них?). Правда, только у вас, силы тьмы, видать, предпочитают рассчитывать на проверенных в первой части гхолов, зомби и гоблинов. Им даже пришлось расстаться со своим гигантом Trow, который перебежал под знамена Добра и заменил собой ушедших на покой Лесных Гигантов. Дварфы за шестьдесят лет, сокрытых во мраке таинственности, таки умудрились изобрести пушку. Обмыв изобретение, большинством голосов было решено создать специальный отряд пушкарей. Так что не удивляйтесь, если заметите такого "стрелка" - ходит он медленно, зато стреляет на ту сторону света.

В первой части Myth присутствовали некоторые элементы RPG, а во второй их количество удвоилось. Воины все так же переходят с вами из одного сражения в другое, набирая при этом очки опыта и повышая свои характеристики. Теперь с увеличением уровня появляются новые способности - увеличивается скорость и т.п. Например, лучники получают возможность стрелять огненными стрелами и поджигать бомбы дварфов. Определенные типы воинов научились лечить своих собратьев по оружию. По ходу развития сюжета вам также встретится множество героев, таких, как король Алрик, знакомый еще по первой части.

Кстати, о сюжете. В сиквеле 24 миссии и пять уровней сложности, причем одна и та же миссия на разных уровнях сложности проходится абсолютно по-разному. Значительно улучшилась сама структура заданий. У игрока создается ощущение, что он читает увлекательную историческую книгу с закрученным сюжетом, где совершенно невозможно предугадать, что будет в следующей главе. Нет, сюжетная линия - на твердую пятерку, однозначно.

Однозначно также утверждение "Звук создает эффект присутствия". Музыкальные композиции (огорчает их отсутствие в процессе прохождения этапа) сделаны на "отлично", а звуковой движок поддерживает все популярные 3D-Audio чипсеты, включая технологии EAX и Aureal 3D.

И о Multiplayer. Он присутствует во всех своих воплощениях - игра по модему, по сети, через Интернет и даже на специальном сервере Bungie Net. Опять же, во второй части появилась куча мелких доработок, как то: возможность заключать и разрывать альянсы во время игры, управлять дружественными юнитами и т.п. Только вот для входа на сервер потребуется уникальный регистрационный ключ, так что все обладатели пиратских копий отдыхают.

Разработчики также незначительно доработали графический движок. И хотя это все те же "спрайты на полигонном полотне", за счет увеличения числа поверхностей при формировании ландшафта смотрится все намного пристойнее и реалистичнее. А спецэффекты сделаны действительно мастерски. Ни в одной игре еще не встречалось такого красивого тумана и дождя. Когда вы ведете своих воинов через кладбище, с неба льет, как из ведра, и вы сами начинаете зябко поеживаться - настолько реалистична картина. Изумительно сделаны взрывы - с некоторой долей зверства и большим количеством крови и мяса :-). Hint: сердобольные мамаши, не пропустите опцию Blood Lock. Да, и напоследок: появилась поддержка D3D. Точка.

Несколько улучшился игровой ландшафт. Появились крепости, за стенами которых можно укрываться от вражеского огня. Улучшился алгоритм масштабирования карты, добавилась возможность указывать цель юнитам непосредственно в окошке миникарты - так, все по мелочам. Глобальных изменений не наблюдается. Но это даже к лучшему. Разработчикам удалось сохранить атмосферу настоящей битвы не на жизнь, а на смерть, перенести с минимальным количеством модификаций всю логику игры, тем самым сохранив gameplay на уровне первой части. Что еще надо настоящему любителю стратегий?





Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●
Рейтинг	**7.9**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Alrick [ASP]

Starcraft: Brood War

Жанр	RTS
Издатель	Blizzard Interactive
Разработчик	Blizzard Interactive
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay, BattleNet

Имя Blizzard знакомо любому уважающему себя стратегу. А утверждение, что Starcraft знают все, можно считать верным на 99%. Потому как с момента его выхода не появилось еще не одной стратегии, по сумме показателей сюжет + баланс + играбельность превосходившей творение Blizzard. Хорошие идеи еще никогда зазря не пропадали. С момента появления Starcraft вышло уже два различных add-on'а, к сожалению, весьма низкого качества (все, на что мог



рассчитывать игрок, это несколько новых миссий плюс какая-то невразумительная басня, подаваемая в качестве сюжета). Blizzard, видать, достало, что некие недалекие программисты позорят ее светлое имя, а ненаглядным фанатам их космической стратегии приходится копаться в некоей субстанции, гордо именуемой "самые рульные супер-пупер миссии (TM)" И воззвала фирма к своим креативщикам, и сказала им: "Творите! (шепотом: только, ребят, не надо чего-то нового городить, так, парочку юнитов и несколько интерфейс доработать) И сюжет чтобы был классный!". И появился add-on, Brood War'ом названный. И возликовали фанаты, потому как настал на их улице праздник настоящий. Blizzard - она ведь недаром заслужила имя создателя гениальнейших RTS. Теперь ей смело можно присвоить титул - создатель лучших add-on'ов.



Сюжетная линия Brood Wars повествует о событиях, произошедших во вселенной Starcraft после того, как герой Tassadar, повторив подвиг капитана Гастелло, взял на таран Overmind зергов. Родная планета протоссов, Aiur, покоится в руинах, по поверхности носятся лишь полчища неуправляемых Зергов, нападающих на все, что движется. Оставшиеся 30% коренного населения спасаются от верной гибели бегством, переселяясь на мир когда-то изгнанных с Aiur Dark Templars. Тут вы и получаете управление в свои руки, спасая Protoss'ов, затем под командованием генерала DuGalle пытаетесь захватить Terran Dominion и уничтожить императора Mengsk I. А "на десерт" необходимо, ведя полчища Сары Керриган, объединить разрозненных Zerg'ов.

Новая сторона силы

Какой же add-on без новых юнитов? Именно они, такие все из себя красивые и крутые, заставляют заново перепроверять все старые стратегические ходы. Рассмотрим дополнения "зверинца" поподробнее.

Terran получили в свое распоряжение медика и валькирию. С первым (или, если быть предельно точным, первой) все понятно - габариты 90-60-90, приятная блон... тьфу! Виноват, оговорился, попробуем заново. Итак, лечит все, что находится в пределах досягаемости, может лечится (а не чиниться) сама и не летает. Может препарировать также союзных Zerg и Protoss. В результате даже при довольно неслабо "пожеванной" обороне абсолютно все юниты можно вернуть обратно в первозданное состояние - как будто никто и не нападал. В начале игры при поддержке медиков космическая пехота становятся непробиваемой силой, а с изобретением Stimpak - превращается в просто ходячий ужас. Кроме того, девушки здорово помогут вам на более поздних стадиях игры своими заклинаниями Restoration и Optical Flare. Первое снимает любое вредоносное заклинание, кроме Statis Field'а, а второе - уменьшает радиус обзора ослепленного юнита до одной клетки. Для Guardians и Tanks, мощь которых основана именно на дальности стрельбы, медики - кошмар на улице Вязов.

Валькирия - юнит, предназначенный для массового отстрела Mutalisk'ов и вообще всего летающего, стреляет за раз шестью ракетами, отнимающими по 6 Hit Point'ов. Правда, реальную пользу приносят только группами, штук по пять-шесть, так как ракеты обладают тенденцией промахиваться. Вкупе с дополнительным upgrade'ом ракет Goliath'а заставит BBC противника сильно думать - нападать или дать работу наземным войскам: пусть ломают копья о танки и бункеры.

Protoss, в отличие от остальных рас, получили сразу три новых боевых единицы - Dark Templar, Dark Archon и Corsair.

С Dark Templar'ами мы знакомы





еще по оригинальному Starcraft - встречались в ряде миссий в качестве изначально выделяемых юнитов либо сражались на стороне противника. Построить себе это удовольствие было из области unreal action.. Теперь же Dark Templar всегда под рукой. Всегда невидим, да и сила атаки 40 заставляет считаться с этими ребятами и строить побольше Detector'ов.

Dark Archon получается при слиянии двух Dark Templar'ов. Не атакует вообще, но вот заклинаний - куча. Из трех штук. Первое отнимает здоровье у магов, второе парализует "живые" наземные юниты противника, а третье переманивает врага (и технику тоже) на вашу сторону - причем дейтвует и на технику. Получается интересно - можно захватить рабочего и строить здания другой расы. Так что если к вам прилетели Batleship'ы, Guardian'ы и Cruiser'ы под защитой Arbiter'a, не стоит сразу кричать: "Читер, читер!".

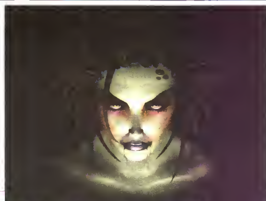
Последний юнит - воздушный. Обладает магией Destruction Web, схожей с магией Defiler'a Swarm. Оказавшись в "сети", все юниты перестают стрелять; кроме того, не действует оружие ближнего боя. Против оборонительных башен и бункеров - то, что доктор прописал. Как силовое оружие - только в больших количествах. Один на один не рекомендуется из-за слабой брони.

Zerg обзавелся Lurker'ом и Defiler'ом. Первый - мутирует из Hydralisk'a, как Guardian из Mutalisk'a. Атакует только будучи закопанным, вследствие чего представляет отличный противовес невидимому Dark Templar'y. В общем и целом, приучает врага вовсю использовать Detector'ы. В противном случае вы выигрываете в 95 процентах из 100.

Defiler - еще одна мутация Mutalisk'a,. Стреляет только по воздушным целям, но очень мощно. К тому же атакованный юнит стреляет реже.

История триумвирата

В сравнении с сюжетом Brood



Wars закрученная история Starcraft смотрится, как блеклая черно-белая фотография. Значительно улучшились миссии в singleplayer'e. Что особенно приятно, при первом появлении юнита происходит автоматическая демонстрация его возможностей. Задания стали разнообразнее - иногда вас забрасывают прямо в огонь сражений и вам приходится выбирать, к какой из к сторон присоединиться. Или представьте себе задание - необходимо разрушить либо Nuclear Silo, либо Physics Lab. В зависимости от того, что вы разрушили, в следующей миссии вас будут тревожить либо Battleship'ы, либо Ghost'ы с "ядреными" бомбами. Свежо, однако! Миссии, в которых нельзя ничего строить, остались, но стали более насыщены событиями и всяческими сюжетными неожиданностями. В общем, начав проходить кампанию, вы отрываетесь от компьютера только на следующее утро, когда управлять полчищами уже не в состоянии по причине слипающихся от бессонницы глаз и выпадающего из рук мыша. И напоследок самое главное: компьютер, как это не странно звучит, стал умнее. Теперь вам уже не удастся, отбив первую атаку и построив оборону, сидеть и ничего ни делать. Да и такого понятия, как непрошибаемая оборона, благодаря появлению новых юнитов и изменению баланса сил больше не существует. Играть стало лучше, играть стало интересней, играть стало веселее (И.B.Alrick)!



Brood War удался на славу. Хороший single надолго займет игрока, а сбалансированность рас создает новую почву для разборок приверженцев multiplayer'a. Злобные Zerg'и, мудрые Protoss'ы или родные Terran'ы снова ждут вас. Веселье продолжается!

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Рейтинг 9.3

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Deo Gratias

Александр Лашин

Жанр	God Simulation
Издатель	France Telecom Multimedia
Разработчик	Cryo Networks
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN

Трудно быть богом

Рассматриваемая игра в значительной степени отличается от существующих представителей жанра. Прежде всего, это действительно «богосимулятор», т.е. с самого начала вам нужно создать подопытную вселенную, в которой вы и будете "проводить в жизнь" божественную линию.

Непростое это занятие, особенно с учетом того, что Deo Gratias очень сложна в освоении, изобилует различными тонкими и не всегда очевидными моментами, а никакого встроенного help'а или tutorial'а не предусмотрено.



Итак, жмем на New Creation и создаем себя любимого, то есть бога, начинающего путь ко вселенскому господству. Далее выбираем основной аспект деятельности - вы можете быть Demiurge of Fire (Демиургом Огня), Earth (Земли), Shadows (Теней) и т.д. И тут игроков подстерегает первый облом: непонятно, чем все эти роли различаются, и чем, например, Демиург Света лучше/хуже Демиурга Щитов. После этого надо определиться со стихией. Здесь все стандартно: четыре элемента - земля, вода, огонь и воздух. Далее игроки выбирают себе начальный набор заклинаний и имя. После чего начинается создание вселенной.

В начале игры у вас имеется одна планета, позже вы можете создавать вокруг нее кольца (вроде тех, что опоясывают Сатурн, только обитаемые), а также другие планеты или добавлять новые цивилизации в уже имеющиеся миры. Что приятно, в игре весьма много типов населения: от непонятных насекомых до людей, от гоблинов до элементалов. Размножаются ваши «подопытные» самостоятельно, в задачу Всевышнего входит лишь создание оптимальных условий. У божества есть некоторое количество энергии, которое напрямую зависит от количества верующих. Тратится она на все: создание миров и цивилизаций, приобретение и кастование заклинаний. Вам доступна статистика каждого поселения: сколько в нем жителей, сколько верующих, еретиков или атеистов, а также - насколько прочны позиции вашей религии. С еретиками или атеистами надо безжалостно бороться, а если их слишком много, то можно и вселенский потоп устроить. Так сказать, в назидание. С отдельно взятыми безбожниками рекомендуется разбираться в индивидуальном порядке. Выделяете их курсором, и шарахаете чем-нибудь вроде Blast Of Divine Slow.

Праведников, наоборот, следует поощрять, откликаясь на их молитвы. Которые не отличаются особым разнообразием: то женушка померла, воскресить надо бы, то удача отвернулась, то с бизнесом проблемы. Вот и весь набор. Обидно, а ведь такого можно было бы натворить...

Вот, в принципе, и все особенности игры. Как видите, в отсутствии оригинальности Deo Gratias упрекнуть никак нельзя, но общее впечатление портит техническое исполнение.

Пол-литра дегтя

К сожалению, игра далеко не идеальна. Первое и основное: плохая графика. Не то, чтобы незрелищная, а именно плохая. Вы на скрины не смотрите, там как раз все в порядке. А вот на мониторе нашему взору предстает мелкая, не в меру пикселизованная и плохо анимированная «картинка». Да и курсор великоват, по сравнению с игровыми объектами. Неприятное зрелище, чего уж там. Году этак в 96-м может, и сгодилось бы, но сейчас...

Второе: недостаточно звука. Из динамиков доносится в основном музыка (кстати, весьма неплохая) и приятный женский голос, оповещающий обо всех значительных событиях. В некоторых ситуациях (в основном, при использовании заклинаний) до ушей доносятся сэмплы весьма низкого качества оцифровки. «Маловато будет!» - вспоминаются слова известного мультипликационного героя, точно отражающие ситуацию со звуком в Deo Gratias.

Кроме того, игра "сыровата" и иногда без видимых причин «вылетает» в Windows, что не добавляет положительных эмоций и душевного спокойствия.

Про отсутствие вспомогательной информации и неявное воздействие различных опций на игру уже говорилось (в частности, проиграть можно сразу же после генерации бога), а следствием всего этого является то, что игрок, как правило, весьма смутно представляет себе, как у него идут дела и что делать дальше.

Ну и, наконец, в Deo Gratias напрочь отсутствует опция Save Game, хотя опция Creations (аналог Load Game) - в наличии. Как же сохраняться? А так: игра выполняет autosave после каждого действия игрока. Время от времени необходимо из игры выйти, открыть каталог Save и скопировать содержимое поддиректории Auto в другую, созданную вами.





В итоге таких нехитрых манипуляций после нажатия на Creations в списке «сохраненок» появится игра с тем именем, которым вы обозвали директорию Auto. Можно, конечно, купить заклинание и сохраняться по-человечески, но ведьна это ресурс (essense) тратить надо.

Полуфабрикат

Итак, пришло время подводить итоги. А они, как это ни прискорбно, неутешительные. Хитом Deo Gratias не станет. Да, в игре много различных возможностей; да, она более чем оригинальна и не похожа ни на что другое. Но слишком в ней всего много, настолько много, что создается эффект перегруженности. Точнее, не перегруженности, а... Вот взяли разработчики много-много игровых элементов и свалили в кучу. Цельности, погружения в игру - нет. Ну, не получилось у Cryo сделать полноценную атмосферу! В игру довольно интересно "въезжать", а вот играть - увольте! Разве что с человеком, да и то быстро надоедает. А тут еще и пробелы во внешнем оформлении и звуковом сопровождении. Пол-литра дегтя сделали свое черное дело. Короче говоря, очень сомнительно, что игра поднимется в верхнюю половину Internet Top 100. А вот на роль игры для избранных Deo Gratias вполне годится.



Dominant Species

Алексей Кравчун aka Gomolog

Жанр	RTS
Издатель	Red Storm Entertainment
Разработчик	Red Storm Entertainment
Требуется	166 MMX, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

На далекой планете жили-были три расы. Они вели кровопролитную, или что у них там вместо крови, войну за обладание неким минералом, называемым «анима». Но поскольку силы рас были приблизительно равными, то и победу одержать не мог никто. Они бились много лет, десятков лет, может, даже веков. Но тут из глубокого космоса на планету прилетели пришельцы. Они сразу догадались, что анима – штука полезная, и немедленно ввязались в конфликт с целью истребить всех и прибрать к рукам ценный ресурс. Но и аборигены были парни не промах и стремительно осознали нависшую над ними опасность. И сплотив перед ее лицом ряды, приготовились дать решительный отпор гостям из космоса.

АнимЭ? АнимА!

Dominant Species (в дальнейшем просто DS) - довольно оригинальный представитель жанра трехмерных RTS. Концепция, конечно, старая, но радует новизной реализации. Дело обстоит так. Основное здание на вашей базе – Construction Yard, гигантский растительный организм. Роль крестьян выполняют маленькие милые гоафы, рождающиеся из чрева Construction Yard. Как только вы отдаете гоафу приказ построить здание, он мчится к месту будущей постройки и оставляет там семечко. И уже из этого семечка вырастет новое здание, являющееся по природе своей растением.

Главный и единственный добываемый ресурс в игре, конечно же, анима. Чтобы начать разработку месторождения, нужно лишь заслать к нему гоафа и с его помощью посадить там растение-добытчик. Если срочно нужны деньги, можно дать приказ самоуничтожиться какому-нибудь лишнему юниту - на его месте останется полкило анимы. Кроме того, не ленитесь посылать гоафов на поле отшумевшей битвы, там наверняка найдется, чем поживиться.

Набрав полные закрома анимы, начинаем развивать базу. Для начала, конечно же, казармы, потом стационарные пушки для защиты, попутно ставим фермы. Все донельзя привычно, да к тому же слишком просто, ибо ассортимент доступных для постройки зданий вовсе не поражает разнообразием.

Следующий этап – сбор под знамена освободительной войны армии насекомых, заменяющих в DS танки и пехотинцев. Это и жуткие жуки-носороги, и скорпионы, и многие другие твари. Внешний вид их настолько примечателен и необычен, что поначалу только тем и занимаешься, что разглядываешь подопечных со всех сторон. А потом возникает выработанное за годы общения со стратегия-







ми желание наклепать армию побольше и двинуться на врага. Но разработчики предусмотрели подобный вариант действий и, дабы сосредоточить внимание игрока на тактике, снабдили игру любопытным ограничением. Дело в том, что каждый последующий заказанный в казармах юнит стоит значительно дороже предыдущего. То есть, если вы произвели десять скорпионов, то последний из них обошелся вам раз в двадцать дороже первого. Что будет после того, как пятерых из них уничтожили? Цена снова падает, но не до исходной величины, а чуть повыше. Таким образом, неоправданная трата юнитов становится дорогим удовольствием, которое можно позволить себе только при избытке ресурсов. А это – чрезвычайно редкое явление.

Сумбурная тактика

Итак, мы остановились на том, что численность вашей армии весьма ограничена ценовым барьером. Приходится бороться с взбалмошной выходкой разработчиков путем совершенствования армии в качественном отношении. Дело в том, что с течением времени каждое существо самостоятельно повышает свои боевые навыки. А если какому-нибудь скорпиону удалось, покрошив врага, живым улизнуть с поля боя, то он становится значительно более ловким, а его деструктивные способности изрядно возрастают.

Теперь о том, что касается непосредственно боевых действий. Пришельцы, в отличие от вашей биологической цивилизации, технари. Жукам и тараканам они противопоставляют танки и ракетные установки. Но насекомые тоже не лыком шиты, и постоять за себя умеют: жгут металл пламенем, поливают кислотой и рвут клешнями.

В 3D стратегиях, как правило, тактика боя на порядок сложнее, чем в плоских. В DS тоже вроде бы созданы условия для построения красивых боевых дебютов - юниты могут выстраиваться в различные боевые порядки, можно задавать им определенную модель поведения. Правда, все это попусту: едва завидев врага, ваши подопечные, забыв про все установки, дружной гурьбой кинутся в атаку и затеют беспорядочную потасовку с неприятелем. Квалифицированно командовать ими в такие моменты просто невозможно.



Для семейного просмотра

Графика в игре весьма симпатичная, хотя на построение каждого юнита уходит не слишком много полигонов. Однако яркие текстуры, симпатичные спецэффекты и прочие красоты порадуют ваш глаз только при наличии акселератора, тогда как софтверный вариант разработчики валяли спустя рукава. DS становится некрасивой и глупой, уверенно тормозя на P200.

Звук и музыка? Успокойтесь, ничего отключать не придется. Слуховой анализатор воспринимает игру адекватно и не посылает отчаянных сигналов мозгу, направленных на отключение колонок.

В начале статьи мы упомянули, что Dominant Species - проект довольно оригинальный. И это действительно так, но только оригинальность его не выходит за рамки достаточно косметических изменений вроде нестандартных зданий и юнитов, которые, впрочем, выглядят весьма психоделично и завораживают своим видом. Но, несмотря на это, DS остается вполне посредственной RTS, вовсе не стремящейся поразить воображение адептов жанра. Обладатели 3D-ускорителей, пожалуй, слегка порадуются и порекомендуют игру своим знакомым до 14 лет. И, может быть, поиграют немного сами – без восторгов и лишних эмоций, а так... вечерок скоротать.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 6.8

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Сергей Калинин

Scull Caps

Жанр	RTS
Издатель	Creative Edge Software, UbiSoft
Разработчик	Creative Edge Software
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	IPX

Разработчики этой игры, вероятно, думали, что сделать real-time стратегию легко. Они ошибались... Уже после прохождения первой миссии возникает желание стереть игру, спрятать диск подальше и никогда больше его не найти. Почему? - сейчас расскажу.

Битвы маленьких человечков

На далекой планете живут маленькие человечки - скалли. Вдруг прилетели к ним враги-волосатики, и началась долгая и ожесточенная война. В этом кровавом конфликте вы играете роль бога, которому поклоняются скалли, и ваша задача - всячески помогать им на пути к победе. Такой вот закрученный сюжетик. На этом фантазия сценариста иссякла. Совсем. Между миссиями в игре нет никакой связи, никакого разъяснения, зачем все это нужно: разгромил врага на одной карте - перешел на другую, и так до победного конца. Заданий в игре много - 45 (из них 10 - обучающие), но различаются они только картами, на которых разворачивается действие. Цель у каждой миссии одна - перебить всех врагов и захватить их здания. Действие разворачивается на картах стран Земли, разработчики, вероятно, поленились нарисовать оригинальные. Кстати, эти карты абсолютно плоские, нет ни малейшего намека на трехмерность, никаких естественных преград типа гор или непроходимых лесов. Играть можно только за одну сторону, причем в игре представлено огромное количество юнитов - целых 4 штуки! А на самом деле это - один юнит, только раскрашенный в разные цвета. Скалли красного цвета - строитель, синего - рабочий, белого - ученый и зеленого - воин. Причем можно в любой момент из ученого сделать солдата, а из рабочего - строителя, хуже они от этого работать не будут. Многостаночники, так сказать... У противника ситуация еще хуже - из вражеских юнитов удалось обнаружить только солдат. Количество зданий в игре поражает еще больше - их аж 3, и в них одновременно живут и работают все виды скалли. Здания различаются тем, что в одном скалли лучше размножаются, в другом лучше обучать солдат, а третье больше подходит для ученых. Слабым утешением является то, что здания можно апгрейдить, от чего они увеличиваются в размерах. Чем больше здание - тем больше народу в нем может жить.

Особенности жизнедеятельности и боевых действий

В игре много оригинальных решений, вот только оригинальность эта весьма странная. Ресурсов нет вообще, даже кормить войско не нужно. Роль ресурсов выполняют так называемые силы - их, по числу юнитов, 4 штуки, и состояние этих сил зависит как раз от количества вверенных вам скалли. Наделал побольше солдат - значит, лучше сражаться будут, сделал кучу ученых - они быстрее все изобретают и т.д. Причем усилий для увеличения числа скалли прилагать не надо: загнал их в домик - они там и размножаются. Зато изобретений в игре куча - катапульты, мины, ловушки, всякая экзотика типа взрывающихся коров, землетрясений и смертоносного дождя из рыбы. Можно приделать солдатам крылья, и они с неба нападут на ошеломленного врага. Непонятно, правда, зачем все это, когда можно просто подобрать в поле камень (ведь вы бог) и уронить его на головы противника, что приводит обычно к летальному исходу. Бац, бац, бац - и победа достигнута, осталось только захватить вражеские домики, после чего перейти к следующей миссии, где мы снова берем камень... и т.д. и т.п. AI в игре мне обнаружить не удалось вообще. Разработчики честно предупредили об этом, написав в инструкции - «ваши скалли не очень умные». Могу добавить, что волосатики особым интеллектом тоже не отличаются. И ваши, и вражеские войска бестолково мечутся по карте, и если случайно солдат натолкнется на противника, то происходит драка или перестрелка, из которой один из них случайно выходит победителем. Почему случайно? - поскольку понятие «здоровье» отсутствует, то понять, в каком состоянии находятся войска, невозможно.





Чудо техники

Реализовано же все это на уровне года эдак 92. Графика без каких либо наворотов, при приближении картинка распадается на огромные пиксели, но нельзя не заметить, что нарисовано все красиво и с юмором. Заставки в игре имеются двух типов: «вы проиграли» или «вы победили». Музыка представлена парочкой веселеньких, очень быстро надоедающих мелодий, звуковых эффектов почти нет. Хорошо хоть, что заявленные разработчиками требования соответствуют реальным. Непонятно, на что надеялась Creative Edge, выпустив игру. Играть в это чудо более 15 минут невозможно, правда, можно его использовать для объяснения непосвященным, что на самом деле означает понятие «полный отстой».

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Оригинальность	●●●●●○○○○○

Рейтинг 4.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Александр Лашин

Rival Realms

Жанр	RTS с элементами RPG
Издатель	Titus
Разработчик	Digital Integration, Active Pub
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	Modem, IPX, TCP/IP

В начале немного о личном. Когда вышла WarCraft 2: Tides Of Darkness, я был просто очарован. Это было настоящее погружение в сказку, великолепную волшебную сказку. C&C - это все «по-настоящему», это слишком серьезно, а посему не так интересно. Поэтому почти весь поток клонов прошел мимо меня, благо под рукой оказалась HoMM2. И когда я впервые запустил Rival Realms, свежую фантазийную RTS, то был весьма разочарован. На первый взгляд Rival Realms представляла собой не что иное, как позорный клон WarCraft 2. И только поиграв денек-другой, я изменил свое мнение.



Как обычно, в некотором мире люди, эльфы и орки затеяли войну. Игроку надлежит возглавить командование одной из армий. Каждая кампания состоит из двенадцати уровней, а для тех, кому покажется мало, предусмотрено шесть сценариев для Custom Game. Кроме того, вместе с игрой поставляется редактор уровней, весьма напоминающий WarCraft'овский (только чуть более подробный), так что при желании общаться с игрой можно практически до бесконечности.

Каждая раса располагает четырнадцатью видами войск и одиннадцатью типами зданий (не считая стен). В некоторых сценариях вам будут помогать союзники, например, дварфы, которые, правда, не переходят в ваше подчинение полностью. Нажав F11, вы направляете союзнические силы в определенную точку на карте, а уж что они там натворят - зависит только от них самих.

Игровой процесс очень напоминает оный в WC2, но это только на первый взгляд. В RR имеется масса интересных нововведений, ради которых в нее и стоит поиграть. Первое: большая часть миссий проходит при отсутствии у игрока возможности строить базу, что заставляет его действовать не числом, но умением. Далее, в WarCraft было довольно мало миссий, действие которых проходило на воде. В RR все наоборот. Очень часто выдают лишь несколько кораблей и доки, в которых можно либо построить еще несколько плавсредств, либо отремонтировать имеющиеся. Но самое главное даже не это, главное - то, что напрашивалось в WC, но почему-то не было реализовано. Я говорю о ролевых элементах. В Rival Realms каждый солдат не только набирает experience points и повышает level, но и имеет инвентарь, в который влезает несколько предметов. Для того, чтобы получить первую звездочку на погоны, солдат должен набрать тысячу "экспов". Для второй звездочки (level 3) - уже три тысячи. И так далее. С ростом уровня повышаются характеристики бойца (стрелка, мага), которые представляют собой комплексный RPG'шный набор, включающий, помимо стандартных Attack, Damage, Armor и прочих знакомых по WarCraft атрибутов, такую важную характеристику, как Accuracy.

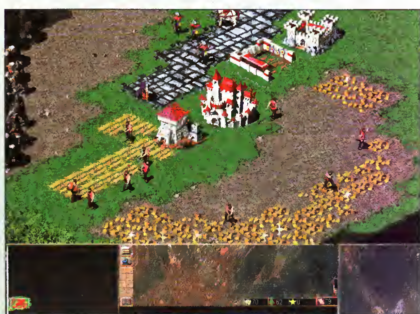
Кстати, не только солдаты набирают опыт, игроку тоже кое-что перепадает. Полученное подчиненными мастерство суммируется и отображается в нижней части контрольной панели. На что оно влияет? Во-первых, с набором очередных 5000 XP, игрок премируется некоторым количеством золота, а, во-вторых, некоторые здания становятся доступны лишь "опытным" полководцам.

Имеющиеся в игре артефакты повышают характеристики юнитов, увеличивают скорострельность оружия, а иногда представляют собой целебное зелье, восстанавливающее покалеченному бойцу сотню hit-point'ов.

Большая часть юнитов принадлежит к хорошо знакомому набору из WC - крестьяне, мечники, лучники, катапульты, дирижабли, которые, правда, могут еще и перевозить пассажиров, транспортные и боевые корабли, летающие бойцы. Но есть и оригинальные юниты, те же Rogues - обычные воры, которые могут, сделавшись невидимыми, пробраться на базу противника и стащить из Town Hall'а некоторую сумму золота. Кстати, набор юнитов у каждой из рас свой, в отличие от WC2, где, как вы помните, Archers отличались от Axe Throwers только внешним видом.

Между прочим, снятые врагом hit-points восстанавливаются со временем, так что в миссиях, где строительство не предусмотрено, победная тактика примерно такова: наскочить на вражеский отряд, быстро убить одного врага и бежать восстанавливаться.

А как вам возможность нанимать нейтральных солдат прямо на поле боя? Стоит себе солдат, вроде бы ни-







чей, а если щелкнуть на нем, появляется кнопка Hire и цена. Иногда очень помогает в "безбазовых" миссиях.

В остальном военная система немногим отличается от WarCraft'овской. Знатоки разберутся без особых проблем. Да и не затоки, пожалуй, тоже :).

Помните овечек в WC2? Создатели RR развили зту тему и в результате получились жуткие чудища, как сухопутные, так морские и летающие. Как правило, они охраняют золото либо сундуки с артефактами.

Кстати, о птичках. Золото в Rival Realms разбросано по земле в виде самородков, но не просто по земле, а по участкам Gold Lands. Кроме золотых полей фигурируют и пшеничные. Их надо сперва «строить», а потом отправлять на них крестьян, которые соберут урожай, пополняя запасы пищи.

О зданиях. Наличествуют три отличия от WarCraft. Первое: постройка не требует крестьян и проходит так же, как в C&C. Второе: можно строить стены. Третье: постройки не следуют одна за другой, как в WC или C&C, их доступность зависит лишь от конкретной миссии и набранного игроком опыта, но об этом уже говорилось. Кстати, с постройками связан хинт: если построить здание, но не разместить его на земле, то можно очень неплохо защитить свои денежки от вражеских воров. Деньги-то уже уплачены. А когда вам понадобится золото, просто отмените постройку, и деньги к вам вернутся.

Вот, пожалуй, и все о системе, переходим к самому грустному - техническому исполнению.

Сразу же скажу о том, что вызвало наибольшее огорчение. Это как раз карты уровней. Они абсолютно плоские, даже без намека на псевдотрехмерность. Обидно, конечно, но ничего не поделаешь.

Графика. WarCraft вернулся. Нет, смотрится все довольно мило, особенно в разрешении 800x600, здания и юниты неплохо прорисованы и анимированы, деревья красиво колышутся на ветру, но все *слишком* похоже на WC. Откуда, кстати, перешла и "каша", возникающая при смешении на одном участке двух противоборствующих армий.

Звук не изменился *абсолютно*. Голоса юнитов почти те же, что и в WC, музыка - вообще один в один. Никуда не годится. Впрочем, если слегка поубавить громкость эффектов, то играть можно.

AI ваших подопечных перекочевал почти без изменений из WC2. Компьютер довольно туп, в меру упорен, играть вполне можно. Но могло бы быть и лучше.

Ну, и чтобы закончить на мажорной ноте, скажем, что интерфейс весьма удобен (еще бы он был неудобен, если полностью повторяет WarCraft'овский :)). Конечно, есть улучшения. Основное: в группе может быть неограниченное количество юнитов. Кроме того, каждой группе можно присвоить цифровую клавишу (от единицы до восьмерки), а каждый юнит может состоять в нескольких группах одновременно.

Итак, что же у нас получается в итоге? Получается WarCraft II ver. 1.5, тот WarCraft, каким он должен был быть. А на сегодняшний день RR - весьма средняя игра, причем, в основном из-за технического исполнения. Но все же играть интересно. И если вы когда-то просиживали дни и ночи за WarCraft II и хотите продолжения сказки, то Rival Realms предоставит вам как минимум неделю увлекательнейшего времяпрепровождения. Тем же, кто жаждет чего-либо трехмерного, сверхоригинального, да еще и под 3Dfx, связываться с Rival Realms не стоит.



Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 6.5

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Дмитрий Смыслов

West Front

Жанр	Wargame
Издатель	TalonSoft
Разработчик	TalonSoft
Требуется	Pentium 90, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 120, 16 Mb RAM
Multiplayer	Модем, сеть, PBEM
	Windows 95, 98

Что мы знаем о TalonSoft? Компания приобрела известность с выпуском wargame-серией Battleground. Ее игры – основные конкуренты "генеральской" серии и Steel Panthers от SSI. Разработчики из TalonSoft, видимо, "не слишком любят новшества". Чем еще можно объяснить, что 8 "ground'ов" (кстати, на подходе Battleground 9, кого интересует, ждите) вышли на идентичном движке? Но время идет, и нужно следовать его веяниям. У нового поколения игроков свой взгляд на wargame. Только самые фанатичные из них не обращают сейчас внимания на оформление (да и тех совсем немного). Идя навстречу общественности, в начале года TalonSoft выпустила East Front. При всей внешней проработанности, игрушка получилась, как бы сказать помягче, несколько сыроватой. Не спасли положение несколько патчей, детальная документация и т.д. Расстроенные игроки стали ждать анонсированное на лето продолжение. Дождались в конце ноября. Ну ничего, лучше поздно, чем никогда. Попробуем на вкус West Front.



Сразу огорчу тех, кто ждет сравнения с East Front. Несомненно, внешне эти игры – близнецы-братья. Ну так что ж? Нельзя же из-за одинакового движка и интерфейса называть Dune 2000 add-on'ом Red Alert или Star General - набором миссий для Panzer General. Вот то-то и оно. На мой взгляд, WF – полноценная самостоятельная игра, имеющая собственное лицо. Конечно, вы вольны не согласиться, сколько людей - столько мнений, но отталкиваться будем от этого.

Single и Multi

В WF реализованы возможности как одиночной, так и многопользовательской игры. В лучших традициях жанра, одиночная часть игры поделена на кампании и миссии. Вы можете воевать на стороне союзников или за немцев. Союзнические армии варьируются в зависимости от места ведения боев. Всего доступно 3 больших региона: северо-западная Европа, Италия и северная Африка. В общем, есть где развернуться.

Что до многопользовательской игры, то здесь все традиционно: модем, сеть, Интернет. Также реализован довольно экзотический режим игры на одной машине, hot-seat. Некоторые юмористы переводят это как "горячий стул". Может, несколько некорректно лексически, но общий смысл передан правильно: сделал ход - уступи место сопернику. Дешево и сердито. Для Интернет сделан режим игры по электронной почте, Play-by-e-mail. И это правильно, а то дороговатое получилось бы удовольствие, ведь нередко на 1 ход уходит до 15-20 минут.

И стар, и млад

Общеизвестно, что есть игры, больше подходящие новичкам, а есть творения, рассчитанные на искушенных знатоков жанра. WF подойдет и тем, и другим. Во-первых, есть отличный встроенный Help, в котором разберется любой, кто имеет хоть малейшее представление об английском языке. Заветная клавиша F1



придет на помощь в трудную минуту. Кроме этого, – контекстные подсказки по каждому элементу игрового экрана. Также в WF предусмотрен BootCamp – 3 тренировочные миссии, в которых вас научат всему необходимому, от передвижения и стрельбы до тактических изысков вроде постановки дымовой завесы, скрытого маневрирования, арт- и авиаударов и т.д. Бесплатный совет: даже если у вас есть опыт общения с wargame'ами, не поленитесь заглянуть в BC, потом пригодится. Кстати, результат "лагерных" миссий также зачисляется на ваш счет.

Кем быть?

Раз уж зашла речь о счете, надо сказать и о системе персонализации в WF. Перед началом кампании вам предлагается выбрать сторону, за которую будете играть, подобрать себе, любимому, подобающую внешность (в игра довольно обширный фото архив), тип подчиненного подразделения (пехота или танки), уровень командования и воинское отделение из числа реально принимавших участие в боях на выбранном участке фронта. По результатам каждой миссии вам







будут начисляться очки. В зависимости от количества набранных очков, результатом миссии может быть minor, или major defeat, или minor, или major victory. Надеюсь, не стоит объяснять, что чем больше очков, тем быстрее карьерный рост. Соответственно, тем больше шансов дослужиться от лейтенанта до, скажем, бригадного генерала. Дерзайте, в мире нет ничего невозможного.

Завтра была война...

Однако удача и слава любят смелых, так что пора в бой. Не позволим немецким сапогам топтать ридну итальянщину, африканщину и иже с ними.

Перед началом миссии можно установить fog of war (о нем ниже), наличие случайного обстрела из-за пределов карты (на войне - как на войне) и прочие опции, чем существенно облегчить или осложнить себе жизнь на следующие полчаса-час. После этого можно внести изменения в начальное расположение юнитов, и – в бой.

Деятельность любого юнита на поле боя разделена на 2 фазы: движение и стрельба (для транспорта и командования - только движение). Причем стрельба возможна как по целям, так и по площадям (не убью, так напугаю до инфаркта). Для чего? Это вытекает из того, что у каждого юнита есть показатель уровня морали. Естественно, чем он выше, тем лучше.

Вводная: враги сожгли родную хату и окопались в близлежащем укрепрайоне. Лобовые атаки – пустая трата времени и ресурсов. Учитывая, что все миссии имеют лимит ходов и сил, и первое, и второе более чем актуально. Прицельная стрельба из миномета по каждому появившемуся солдату противника тоже, как ни странно, результатов не приносит. Выход: только ковровая бомбардировка. Враги пугаются, мораль падает, общая эффективность отряда сокращается. Далее следуют несколько штурмов (кстати, без потерь), и высота взята. Фанфары. Major victory! Рисуй звездочку.

Возможна ситуация, когда вражина применяет ту же тактику. Не все потеряно. В WF есть особый персонаж, священным долгом которого является восстановление морали потрепанных боевых подразделений. Имя ему – командир. В простонародье - батяня-комбат. Сам не стреляет, но поставьте его на одну клетку с передовым отрядом - и ваши солдаты догонят и перегонят Александра Матросова по количеству раздавленных собственным весом вражеских пулеметных гнезд.



Насчет транспорта, думаю, разъяснений не требуется: лучше плохо ехать, чем хорошо идти.

Fog of war перенесен из East Front. Противника может быть не видно, но слышно. Очень помогает сориентироваться, ведь еще Винни-Пух говорил, что "это ж-ж-ж-ж неспроста". А здесь тем более: слышите моторы - ждите, бригада выехала.

Графика, звук и прочее

Движок и интерфейс полностью перекочевали из East Front. Если кто не в курсе, разъясняю. Графика 16-битная с разрешением до 1024x768. Поверьте, глаз более чем радует. Качество прорисовки для wargame'ов, которые считаются примером абстракционизма в компьютерных играх, заставляет вновь обрести надежду в ненапрасность жизни. Анимация юнитов почти безупречна. После боев остаются развалины и воронки. Пейзаж псевдотрехмерный, т.е. холмы присутствуют, врага за ними не видно, чтобы забраться на возвышенность требуется больше AP (кто не знает - action point'ов). С интерфейсом та же печаль, что и в EF. Несколько несуразностей при отсутствии нужных вещей. Соглашусь с мнением авторитетных источников, в Steel Panthers 3 удобнее. Звук в West Front подстать графике, хотя не без странностей. Например, при стрельбе 2 раза подряд одним юнитом есть шанс услышать абсолютно разные звуки. Мистика какая-то. Отдельного разговора заслуживает музыка. В игре порядка 15 характерных мелодий воевавших сторон. Через некоторое время, конечно, надоедает, но нужное настроение создает.

В итоге

У TalonSoft получилась отличная игрушка. Если говорить о возрождении жанра, то West Front – первая ласточка. Она порадует и новичков, и опытных воргеймеров. Плюсов в WF куда как больше, чем в его предшественнике. Игра стоит потраченных на нее денег и времени. Попадется - не поленитесь посмотреть, понравится.

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●

Рейтинг 7.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Леонтий Тютелев

На зависть приставкам

или Пять претендентов на трон короля аркадных автогонок

Под конец года 1998 от Рождества Христова многочисленные расплывчатые обещания разработчиков стали облачаться в материальные формы. Из витающих где-то в просторах Интернет текстовых файлов и красивых картинок они превратились в обычные компакт-диски. К нашему удивлению, сдерживать обещания научилось подавляющее большинство создателей игрушек. Как следствие – в один прекрасный момент на наши головы свалилось сразу несколько проектов на тему аркадных соревнований на фантастических и не очень автомобилях.

Признаться честно, давно я не увозил из редакции пять новых игрушек за раз. Но ведь далеко не каждый игрок может позволить себе удовольствие единовременно разжиться подобной "пятеркой". Поэтому как никогда актуальной стала проблема совместного обзора всех свежевышедших творений с целью выявления лучшего из лучших на текущий момент. Итак, гонка за титул началась. Среди номинантов на главный приз выступают: S.C.A.R.S и Speed Busters от Ubi, Test Drive 5 от Accolade, Mad Trax – произведение Project Two и Powerslide от GT. Все они уже успели «засветиться» на страницах вашего любимого журнала в рубрике Preview. Все они назывались в той или иной степени перспективными. И вот, наконец, представилась хорошая возможность оценить плоды многомесячных стараний разработчиков и их шансы на почетное звание лидера. А начнем мы, пожалуй, со «сладкой парочки» от Ubi.

S.C.A.R.S.

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Vivid Image
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	Split-screen (до 4 игроков)

«Зверь-машина!» – говорит в сердцах впечатленный автолюбитель своему коллеге и даже не подозревает, что заезженная метафора оказывается обыденной действительностью в новом творении от неутомимых французов. По традиции неординарное французское мышление, стремящееся даже в таком, казалось бы, обыкновенном деле, как создание автогонок, мыслить и творить нестандартно, как и ожидалось, проявило себя S.C.A.R.S. Каждый чудо-автомобиль – это не что иное, как запечатленный в металлических формах прообраз того или иного представителя земной фауны. Машина-лев, машина-носорог, машина-акула – список можно продолжить. Смотрятся эти творения несколько неуклюже, всем своим видом красноречиво свидетельствуя о том, что, создавая игру, разработчики ориентировались, прежде всего, на детскую аудиторию, на пока еще не сложившуюся психологию будущего взрослого. Отсюда и диковинные трассы, и повсеместная красочность. А между тем, получился своеобразный unisex. Факт налицо: взрослые игроки получают от S.C.A.R.S. не меньшее удовольствие, нежели их «меньшие собратья».



Выучить французский и играть

Интерфейс сразу озадачивает использованием французского языка. К сожалению, владею я им не ахти – вот и пришлось применять известный метод «научного тыка». Через полчаса диковинные словечки обрели примерные русские синонимы, и неприветливое меню стало простым и удобным в обращении инструментом.

Авторы не стали «извращаться» в процессе разработки режимов игры и предложили нам стандартный набор. Это обычные чемпионаты, заезд против одного оппонента и созданные игроком первенства. Поначалу большая часть треков и меньшая автомобилей закрыты. Учитесь ездить по правилам S.C.A.R.S., и мы подарим вам остальное – именно к этому призывает нас игра.

Что ж, делать нечего – мы отправляемся в самый простой чемпионат, состоящий из трех заездов, один из которых приходится на вечернее время суток. Перед гонкой нам демонстрируют список автомашин. Представители местного «зоопарка» различаются по базовым характеристикам и очень смелым формам кузова. Выбор – дело сугубо личное.

Старушка с косой отдыхает

S.C.A.R.S. можно охарактеризовать как динамичный детский боевичок на колесах. Здесь не бродит Мэнни Калавера в своем рабочем наряде, тут нет кровавых фонтанов и безжалостно раздавленных пешеходов. Ни один из участников соревнования не сходит с дистанции из-за фатальных повреждений автомобиля. И максимум вреда, что мы можем причинить конкуренту, – это пара кульбитов того в воздухе и потеря им же нескольких секунд. Вот и все. Игра абсолютно беззлобна. Она не содержит и микрона жестокости. Вы разочарованны? Не спешите с выводами, ведь именно в таком добром обличии данное произведение и интересно, привлекательно по-своему.

Очередной шедевр от Ubi относится к немногочисленному разряду игр, которые целиком и полностью засасывают в себя игрока. Вы садитесь за первую трассу и приходите вторым, отправляетесь на второй трек, приходите третьим, на третьей трассе вы занимаете первое место и упускаете победу в первенстве, которая была так близко. То же самое происходит и во второй раз. Такая доступная высшая ступень пьедестала уплывет из рук из-за глупой ошибки.

А ведь это первый дивизион и открыть надо еще несколько.

Я, например, одолел низшую лигу во многом благодаря случаю. На последней трассе рвущемуся вперед лидеру пришлось швырнуть вдогонку бонус-магнит, и когда тот был подвешен в воздухе прямо перед финишной линией, я, проскочив мимо, стал победителем. Разумеется, со временем становится легче, но интерес к игре все равно не угасает.

Когда оказываешься на трассе (что означает также – в самой гуще событий), все внимание сосредоточено исключительно на этой петляющей ленточке, да на «звероподобных» оппонентах. Достоинство искусственного интеллекта заключается в том, что противники не выделяют вас из толпы. Для них игрок – это единственная помеха на пути к перовому месту, как и любой другой участник соревнования.

Игрушка по определению изобилует бонусами, которые вы подбираете то тут, то там. Здесь нет бесконечного пулемета, болтающегося где-нибудь на капоте и позволяющего в любое время легко обезвредить конкурентов. Каждый бонус появляется при удачном наезде на соответствующую фишечку и требует мгновенного применения. Будь то ускорение, лазерный выстрел, саморазворачивающееся злектрическое поле или часовая бомба, прилипающая к кузову авто (которую, кстати, можно и нужно успеть переправить к ближайшему оппоненту) – все сработанно на редкость отличительно и красиво. И не стоит, думается, заострять много внимания на том, как много динамики вносит все это в игровой процесс, и как выгодно отличает игру от произведений конкурентов.

Ново

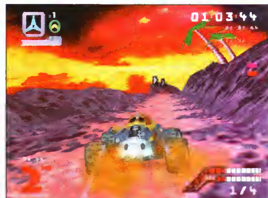
Все очень хорошо и тогда, когда речь заходит о визуально-звуковом исполнении творения Vivid Image (первый блин этой команды назовет комом лишь предвзятый псих).

Engine пришел в S.C.A.R.S. от «прохожего молодца» в лице Tonic Trouble. Достаточно посмотреть на зимнюю трассу рассматриваемого и припомнить первый уровень неподражаемой аркады - и все сразу станет ясно.

Уникальный движок подарил нам неповторимый дизайн локаций. Нигде ранее мне не доводилось кататься по таким, ни больше, ни меньше, сумасшедшим ландшафтам, как в S.C.A.R.S. Отвесные спуски и подъемы, развилки, трамплины. Добавьте к этому необходимость пользоваться тормозом, научиться стрелять назад и умение вовремя повернуть, чтобы подхватить нужный бонус, и вы получите непревзойденный геймплей. Но мы вновь скатились до обсуждения достоинств игрового процесса, а разговор идет о графике. Освещение в реальном времени – конек французского творения. Каждый луч света отражается на поверхности трассы. Взрывы и прочие спецэффекты означают своим существованием в игре появление на свет нового стандарта графики для автомобильных аркад (который, к слову, ни одна из оставшихся четырех игрушек не смогла перебить).

Звук не столь богат, но и отнюдь не беден. Единственное, что несколько раздражает, так это озвучка ударов о невидимые границы трасс (к сожалению, они есть), представленная назойливым стуком.

Ну, а если оценивать шансы первого претендента на общий успех, то придется признать их очень высокими.





Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●○○○
Рейтинг	**8.5**

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Speed Busters

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Ubi Soft
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	Сеть

Давайте теперь взглянем на следующего участника соревнования – родственника S.C.A.R.S., «сводного брата» – Speed Busters. Концепция, равно как и движок этого творения сильно отличаются от S.C.A.R.S. А роднит эти игры, помимо издателя, сильный геймплей.

Этот безумный мир

Девушка ехала на велосипеде. Ехала быстро и беспечно. К сожалению, мы не увидели красивого падения, однако смею предположить, что оно было весьма болезненным и пришлось преимущественно на голову. Восьмерка, обосновавшаяся на переднем колесе ее потрепанной «Украины», была слишком внушительна для того, чтобы продолжать путешествие на колесах. Погоревав, тронувшаяся умом красавица побрела по дороге.

А в это время неподалеку от салу-







на «Последний Шанс» с аппетитом кушал мороженное полицейский Билл. У Билла с некоторых пор также наметились проблемы в отношениях с собственной головой. Это произошло после того, как он имел счастье (или несчастье) выиграть $1000000. Доблестный полицейский преобразился. Теперь всякому, кто превышал скорость на его участке, он платил деньги, в сумме прямо пропорциональной скорости нарушителя...

Девушка (ее, кстати, звали Изольдой), понуро опустив голову, брела вдоль шоссе. Было очень жарко. Вдруг где-то вдалеке раздался рев мощного двигателя. Через пару секунд красивый кабриолет настиг молодое создание, которое к тому моменту уже приняло позу голосующего. Машина остановилась, и затуманенному взору молодой особы предстало недалекого вида ухмыляющееся лицо типичного американского юноши, самоуверенно жующего цветок (это он так нервничал). Травоядное «типа романтично» взглянуло девушке в глаза и, когда та уселась в кресло спортивного автомобиля, проблеяло на чистом английском языке: «Пристегнись!» Та послушно выполнила наставления Африкана, и вот уже странная парочка нереально быстро мчится вперед.

Но наш чокнутый полицейский не спал. Душевнобольной Билл притаился в кустах с пистолетом для измерения скорости и застал врасплох молодых гонщиков. Позже догнал и вручил им денег за превышение. Немного странно все это, но таков сюжет Speed Busters. Раскрыт он, кстати, довольно любопытным вступительным видеороликом.



Позже Билл привлек к своим занятиям еще нескольких стражей правопорядка, пригласил поучаствовать в соревнованиях и самых лихих гонщиков. В общем, поставил дело на широкую ногу. Игроки в числе самых ожидаемых гостей.

Идеальные полицейские

В Speed Busters деньги решают все. Вы, как ни странно, в самом начале большого пути являетесь довольно обеспеченным человеком, имеющим в туго набитом кредитками кармане эквивалент 36000 единиц тамошней валюты. На эти деньги первым делом стоит обзавестись автомобилем. Далее, если что-то останется, потратиться на некоторые детали для автомашины.

Можно усовершенствовать «внутренности» вашего авто, а можно закупиться вещичками, не имеющими к транспортному средству прямого отношения, но не менее полезными. Такими, например, как Track Assistance или радар, улавливающий стоящего впереди полицейского. В общем, разных штучек много, и все они в той или иной мере необходимы. Однако я бы не советовал вам пускать всю выручку на них (приобретайте самое необходимое). Можно порекомендовать лишь временами чинить машину да пополнять запас «нитро». Копите деньги и покупайте новые, более совершенные образцы автомобилестроения, благо их в игре предостаточно.

Новичок наверняка не сразу разберется в хитрой системе заработка денег. Суть в следующем. На определенных участках трассы стоят или кружат в воздухе на вертолетах полицейские с упомянутым выше пистолетом. Наша задача – максимально быстро проехать зону расположения приспешников Билла, дабы поразить тех своей скоростью. Чем быстрее вы пронесетесь мимо опешившего полицейского, тем больше сможете заработать по окончании гонки. Однако стоит иметь в виду, что получаемая сумма умножается на процент, который зависит от вашего итогового места. Поэтому толку от того, что вы покажете max speed на всех участках, а придете последним, не будет.

Помимо повреждений кузова, со временем «плохеют» покрышки. Их нельзя отремонтировать, вот и приходится покупать новый комплект. У автомобиля по умолчанию имеется запас «нитро», состоящий из сорока единиц. При бережном обращении его хватает аккурат на один заезд. Канистру с чудодейственной жидкостью можно подвергнуть усовершенствованию, увеличив ее объем. Однако эта процедура встанет вам в копеечку.

Игровой процесс Speed Busters построен таким образом, что проехать всю трассу, не покалечив автомобиль, и выиграть - невозможно. А ремонт стоит денег. Вы небрежно обращаетесь с машиной и буквально разоряетесь на починке. Что делать? Внимание, ответ может показаться неожиданным. Застрахуйтесь! Купив полис, вы сможете безбоязненно гробить ваш автомобиль – в таком случае затраты на обслуживание в местном техцентре уменьшатся вдвое.

Чего не хватает игрушке, так это более тщательно проработанной физической модели, которая даже по аркадным меркам довольно примитивна. По простоте реализации поведения машины на трассе SB можно сравнить даже с TD5. Заносы машины дерганы, да и сама она движется несколько неестественно. Разгон до 260 км/ч занимает две с половиной секунды (!) при использовании ускорения, – комментарии излишни.

Не расслабляйся, а то...

Дизайн трасс – вот то, за что надо любить Speed Busters. Нереальных ландшафтов S.C.A.R.S здесь нет, зато







сделан упор на фактор неожиданности во время гонки и на то, чтобы этот самый фактор достигался весьма необычными способами. Треки SB можно назвать самыми интерактивными в жанре. И лишь с прошлогодним Ignition уместны сравнения. Но если там все действо было представлено в «маленькой» перспективе, то тут вы сумеете насладиться подлостями трасс от первого лица.

Обратим наше внимание непосредственно на дороги. Они стандартно петляют, ползут в крутую горку и спускаются с нее, пролегают по лесам, ущельям, населенным пунктам, мостам, – в общем, по самым небезопасным и наименее приспособленным для автогонок местам. Предусмотрены развилки, местами довольно забавные. Например, чтобы срезать затяжной вираж, надобно запрыгнуть с разгона на палубу огромного корабля (только, вот, машина для этого приема понадобится очень мощная).

По обочинам дорог стоят знаки. Их логичное расположение приходится на самые неподходящие для этого участки трасс. Падают знаки неохотно, зато с правдоподобным металлическим звоном. Отнимают скорость. В игре множество обрывов и красивых озер, куда охотно устремляется наш проворный автомобиль. Вообще, если бы проводился конкурс на звание наиболее «опасной» автогонки, то Speed Busters победил бы без вопросов.

Теперь непосредственно о сюрпризах, что встречаются на дорогах. Их очень много, и я приведу лишь пару примеров. Как вам понравится камнепад или хладнокровный водитель бульдозера, что оказываются на трассе в самый «нужный» момент? А крошка динозавр, дышащий огнем, и сынок Кинг-Конга, которые обитают на трассе в Голливуде? Внезапно закрывающийся шлагбаум и поездка по пилораме вас также обязательно порадуют.

Такой джентльменский набор традиционно украшают своим присутствием нахальные противники. В их арсенале ряд довольно подленьких приемчиков. Например, компьютерный водила может пихнуть вас на возникшее препятствие или, толкнув в заднюю часть автомобиля, закрутить его волчком. От гонщиков AI очень трудно оторваться и их нелегко догнать, если они оторвались от вас.

Хороший тандем

Графики очень много. Бэкграунд трасс поражает богатством и почти всегда - проработкой. Задние планы многоступенчаты. Движение происходит не по узкому коридору, обклеенному текстурой леса, как, например, в TD5. Там, где кончается дорога, начинается обочина, за которой стоят жилые дома, можно выехать на тротуар, улететь в сугроб, свалиться в водоем и даже прокатиться на настоящем плоту.

Разработчики довольно умело смогли воплотить в игре принцип совмещения плоских изображений с трехмерными моделями. Правда, иногда вываливаются полигоны, да и спрайты кое-где слишком откровенны. Бедновато цветное освещение. Машины хороши, но не более того. В целом же графика радует глаз и выгодно отличается от остальных проектов именно размахом и многообразием.

А часто ли вы часто слышали блюз в меню автомобильной игрушки? Если нет, то обязательно посмотрите Speed Busters. Ленивые гитарные переборы, доносящиеся из динамиков в то время, пока вы разбираетесь с опциями, здорово подходят атмосфере салунов и шикарных американских автомобилей середины пятидесятых (есть, правда, и гоночные творения современного дизайна, однако они вовсе не нарушают целостности картины и приходятся ко двору). С душой подобраны и звуковые эффекты непосредственно во время гонки.



А гибрид ли?

Speed Busters является интересным гибридом Ignition и... Вот думал, думал, да так ничего на ум и не пришло. Кажется, что подобных гоночных аркад мы все же еще не видели. Да, кое-что разработчики переняли у своих предшественников, кое-что представили нам в несколько измененном виде, но большая часть идей, нашедших применения в Speed Busters, оригинальна. Необычен сюжет (а он есть, и это редкость для аркад), отличительны графические решения. Если SB и не станет первым по итогам нашего «конкурса», то уж в призерах окажется точно.



Test Drive 5

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Accolade
Разработчик	Pitbull Sindicate
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	Сеть, split-screen

Предлагаю немного помолчать и сделать печальные мины. Под заунывный вой оркестра в комнату под ручки вводят последнего представителя славного рода Test Drive – самого младшего, пятого «сынка». Больного и немощного...

Ну, что в защиту свою скажешь, «тестдрайвушко»? Молчит, бедолага, сознает свою несостоятельность. Давайте же самостоятельно осмотрим незадачливого пациента.



Игры нет, зато есть саундтрек!

Еще до того, как появляется заставка, TD5 начинает хвалиться самым распоследним злементом, наименее важной для игроков составляющей любого проекта – звуком. А точнее, музыкой. Появляются изображения обложек альбомов задействованных коллективов – групп не «попсовых» ("плюс" игре, один из немногих), среди которых довольно известные команды, такие, как KMFDM и Fear Factory. Что ж, с музыкальным аспектом у TD 5 проблем не предвидится – уже хорошо. Плохо то, что все остальное – одна большая проблема, которую не хочется разрешать, говоря иными словами – играть.

Раз уж мы начали статью с повествования о звуке, то будем откровенны до конца. Помимо хорошего музыкального сопровождения, положительных звуковых качеств творение не содержит. Более того, практически все сэмплы (будь то звуки ударов или рокот моторов) перекочевали в игру из четвертой части. А если вспомнить, что и год назад они не представляли из себя ничего особенного, то... думаю, вы меня понимаете.

Странная Москва

В славных традициях Test Drive трассы раскиданы по всему земному шару. Слепой случай занес соревнования и в Москву. Странную Москву...

Гонка начинается, как и положено – на Красной Площади (с горячего одобрения Московской Городской думы и мэра Лужкова в частности). Итак, мы минуем мавзолей и устремляемся к набережной. Далее наш автомобиль оказывается на отдаленном подобии проспекта Мира и во всей красе выступает первый «ляп». На веревочке над трассой болтаются такие знакомые синие предписывающие знаки. Две центральные полосы означают движение прямо, правая – только направо, левая – только налево. Однако дорога еще добрую пару километров идет «напрямо only» безо всяких поворотов. Но мы не будем придираться, мы выше этого. Ведь есть повод для оптимизма, – то тут то там появляются такие знакомые угрюмые поливалки, серые «совковые» легковушки (двух типов) и любимые «ментовские» «шестерки» со знакомыми надписями на боках. Все, других автомобилей наша столица не имеет. А в свободное от «тестдрайвовских» соревнований время в сердце России происходит следующее: поливалки моют трассы, на постах стоят «шестерки», не нарушая ПДД, мимо проносятся законопослушные автолюбители на убогих машинах. Розовая мечта любого мэра воплощена именно Лужковым. Браво! Но и это еще не все. Ближе к окраинам Москва превращается в какой-то стольный Киев-град времен раннего средневековья. Кругом терема, а по обочинам мужички в нарядных кафтанах и при пиках – забавно. Несмотря на совместные усилия современных политиков, Россия в глазах иностранцев по-прежнему остается мистической загадкой...

«Мускулистые» автомобили

Соревнование эпох автомобилестроения продолжается. Вновь современный «Корвет» против старого, вновь «Вайпер» против «Камаро». Так называемые muscle cars прошлого против гладких современных суперкаров. Впрочем, глядя на картинки автомобилей в стартовом меню, можно подумать, что дизайнер работал один. Корявые формы одного их лучших творений «Додж» дают мне полное право назвать машину такой же «мускулистой», как классическая «Кобра». Непонятно, работал ли безрукий слепой художник, или это «фотографии» игровых образцов?

Впрочем, в движении автомобили выглядят более-менее. Но все же не ахти как. Фотореалистичные текстуры слишком размыты и невыразительны.

Здесь же обсудим физическую модель игрушки. Пьяный народ на застольях любит петь: «Каким ты был, таким остался». Похоже, сейчас я запою так же. Причина тому кроется в неоправданном консерватизме людей из Pitbull, – никаких видимых изменений в поведении машин мне не удалось заметить. Все по-прежнему. Если вас, не дай Бог, бросит в занос, выйти из него не удастся. Последуют



массовые «перебежки» от одного отбойника к другому, до полной остановки. А как реагирует машина на примитивный поворот! Она очень резко, независимо от скорости меняет курс. Такое впечатление, что в нашем управлении находится пустая коробка из-под сапогов (именно «сапогов», а не сапог) «прощай, молодость», да к тому же поставленная на красивые литые диски, которые «обуты» в дорогую спортивную низкопрофильную резину.

Давайте дружно посмеемся еще один раз. На этот раз я расскажу вам анекдот о 3D-авариях. Это такая «фича», которую можно включить в опциях. Тогда, вместо обычных тычков в одной плоскости, при столкновениях автомобиль начинает исполнять роль юлы, любимой игрушки детей. Забавно смотреть на заранее «отрендеренные» пирузты машины. Еще веселей наблюдать, как столкнувшиеся впереди конкуренты «кружат в дружном вальсе».

He's a loser, baby. Kill him!

Местами графика смотрится прилично – там, где стоят красивые, без излишеств высотные здания. В остальном – здоровый примитивизм. Страшен бурелом, наклеенный на стены вдоль дороги. По мнению разработчиков, он должен символизировать лес. Символизирует. Свет от проблесковых маячков (сирен) милицейского транспорта представлен в виде наглядных плоскостей синего и красного цвета. Да, так они мигают...

Про звук говорили. Что еще? Трассы прямые (не кольца), обладают массой развилок, но в целом довольно скучны и однообразны. Хотя на одной из них запомнились поднебесные прыжки вниз по улице.

В любом соревновании есть фавориты, а есть аутсайдеры. Test Drive 5 – без всяких оговорок аутсайдер. Уведите мальчика. Овсянка, курорт и лечение водорослями – пожизненно.



Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.1

Время освоения: 5 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Powerslide

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Ratbag
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	IPX, TCP/IP, Модем

Наш марафон приближается к финишной прямой. Пока впереди спринтеры от Ubi, но на старт выходят два футуристических образца, каждый из которых хорош посвоему. Они явно намерены перебить достижения удачливых конкурентов. Посмотрим, что у них из этого выйдет...

В 2002 году на планете разразился КРИЗИС (вовсе не финансовый, а гораздо хуже), который унес жизни девяносто восьми процентов населения Земли. Выжили лишь богачи и счастливчики. Влиятельные господа заранее обосновались гораздо ниже уровня моря – под землей. Бешеные деньги легко решили проблему постройки фешенебельных землянок. Ну, а те, кто смог удачно избежать неминуемой гибели, были отныне предоставлены сами себе.

Что же делать в безлюдном мире? Мародерство скоро надоедает. Алкоголь и наркотики? Как бы не так! Оказывается, на поверхности планеты сохранилось множество невостребованных автомобилей, и оставшиеся в живых не смогли устоять перед соблазном устроить диковинные соревнования. Что-то вроде лиги выживших.

Лишь одно обстоятельство лично для меня до сих пор покрыто тайной. Куда запропастились лучшие образцы автомобилестроения двадцатого столетия, и откуда новоявленные «формулисты» откопали те неказистые агрегаты, на которых проводятся соревнования?

Отрубить дизайнерам руки!

В моих руках final-release – первое и последнее веское доказательство того, что ребята из Ratbag последний год действительно чем-то занимались. Достаточно вспомнить, что анонс игры пришелся на зарю становления «Навигатора», и владельцы раритетных первых номеров без труда обнаружат маленькую «превьюшку» по этому произведению в пятом номере.

С самого начала новая аркада позиционировалась, как грамотное сочетание передовых технологий и добротного игрового процесса. Еще в те далекие времена шел прямой намек на необходимость использования трехмерного акселератора и мощного «камня».

В принципе, ничего особенного мы так и не получили. Все вроде в порядке, но, как говорили в одной очень хорошей передаче «Раз в неделю», «как-то без души!». И придраться особо не к чему. Тут тебе и грамотные текстуры, и хорошая скорость, и печальное пост-кризисное небо...

А вот модели автомобилей действительно страшноваты. Они не доставляют абсолютно никакого эстетического наслаждения. Да и вообще, какая-то странная тенденция намети-







лась в гоночных аркадах. Вспомните уже упомянутые S.C.A.R.S. и Mad Trax. Сплошные «кубизмы» на колесах. Я не верю, что в будущем, пусть даже таком безрадостном, автолюбителей ожидает подобный маразм. Быть может, эти машины мощные, прочные и везде проходимые, но дизайн... как-то без души.

И пришить обратно (помилованы)

Гонки проходят по бездорожью на нескольких трассах. Причем размеры и характеристики треков порой разняться настолько, что кажется, будто над игрой в разное время работали разные люди. Есть, к примеру, колечко на стадионе, одолеть которое можно секунд за двенадцать, а есть растянутый хитроумный участок с трамплинами, заброшенной базой и пещерами.

Дизайн трасс, если оценивать его в целом, довольно оригинален. Проехать по сплетениям шахт, отвесной стене (вот он – идеал профилированного поворота) или городской канализации опустевшего мегаполиса очень приятно. Иногда дорога неожиданно уходит в какой-то пролом в скале, на проверку оказывающийся входом в пещеру.

Неплохое впечатление производит качество игрового процесса. Кататься в Powerslide просто и интересно. Но есть один серьезный недочет. Управление корявцами будущего исполнено настолько тупо, что опускаются руки. Очевидный задний привод с малюсенькими передними колесами душит маневренность ТС. Гигантская масса и металлический вид конструкций сочетаются с непонятной «резиновостью» машин. Встреча с любым препятствием будет означать для вас только одно: долгие прыжки на мягкой подвеске. Заносы, сопряженные с постоянной пробуксовкой, и медленная реакция на повороты делают управление чем-то невыносимым. Именно дурная модель поведения на трассе машин умаляет игровые достоинства Powerslide. К слову, и динамика заездов довольно низка.

Искусственные оппоненты, вопреки бытующему где-то мнению, не склонны идеально, лучше человека проходить повороты. Ошибки в поведении компьютерных оппонентов проскальзывают довольно часто, пользоваться ими – сплошное удовольствие.

Вместо P.S.

Пробежав по всему написанному выше, я пришел к нелестному для себя выводу. Про графику написано слишком мало, а про звук не сказано ни слова. Быстренько исправлюсь.

Графическое исполнение Powerslide отвечает самым последним стандартам. Это и не удивительно – игра было ориентирована на ускорители с самого начала. Разработчики могут быть довольны своим детищем. Нет тех мелких огрехов, что так портят немалую часть современных трехмерных игрушек. Задники предельно детализированы (но абсолютно неинтерактивны, что после SB – нехорошо), текстуры, как уже было сказано, не страдают ненужной вычурностью и выглядят довольно мило. Картинка прорисовывается на порядочную дистанцию, а полигоны не вываливаются. Создается впечатление целостности, что, согласитесь, не так уж и плохо. Художники потрудились на славу. Текстуры смотрятся на редкость правдоподобно. В жертву реалистичному внешнему виду отдано цветное освещение – вещь в повседневной жизни на мертвой планете редкая. В общем, что касается графики, то тут все не просто «очень качественно», а даже в некоторой степени «отлично».

А вот звучат машины как-то неубедительно и неохотно, как будто у них вместо сердца не пламенный десятилитровый (хотя бы) мотор, а робкий электродвигатель.

В некотором роде психоделична музыка. Последний раз я так «грузанулся», когда играл в какую-то (не помню точно) ширпотребную гонку девяносто седьмого года под аккомпанемент забытого в CD-ROM'е диска с LBA 2. Нежданно-негаданно ситуация повторилась год спустя, причем никакой ошибки не было. Это авторский эксперимент. Таким образом разработчики, вероятно, пытались подчеркнуть пафосную, полную трагизма атмосферу, что сопутствует заездам по загубленной планете. Согласен, настроение создается соответствующее, да только автогонкам такие удручающие мелодии не к лицу. К счастью, такая мелодия представлена в игре единичным экземпляром, остальное – невеселые электронные композиции.



Mad Trax

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Project Two Interactive
Разработчик	Rayland Interactive
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	Split-screen

И вот, наконец, стартует последний участник соревнования – очередной «гость из будущего». Абсолютно неоригинальный проект Rayland вряд ли сумеет настичь прилично оторвавшихся лидеров под маркой Ubi. Впрочем, привлекательный внешний вид и насыщенный игровой процесс футуристической аркады, скорее всего, найдут своих почитателей.

Виражи бывают разные. Крутые и пологие, профилированные и плоские. Творцы из Rayland, тем не менее, имеют на этот счет собственное мнение. В их игре царит будущее, высокие технологии (с вытекающими отсюда супер-машинами) и, гвоздь программы, «бешеные виражи». Бешеные, как пес, после укуса которого Бивису пришлось принять на живот сорок уколов. Бешеные, как скорость в Speed Busters. Бешеные, как курс доллара ранней осенью девяносто восьмого... Хотя, если абстрагироваться от названия и познакомиться с указанными виражами непосредственно в игре, то выяснится, что все они довольно стандартные, кое-где, естественно, хитровато изогнутые, но ни в коем случае не бешеные. Куда уж им до Stunt Truck Driver!

Вы хотели «пати»? – Нате!

Расчет в данном случае простой:

предложить сидящему за компьютером pure, как говорят англичане, action. Заигрывания с игроком начинаются уже на этапе общения с интерфейсом. Запустив игру, вы оказываетесь в стильном двигающемся трехмерном меню. Предельно простом и удобном. Из колонок, как и подобает случаю, доносится залихватская музыка, прозванная безграмотными «металлистами» рейвом (грамотных просьба не принимать это на свой счет). Все это несказанно радует и, после занудных стратегических интерфейсов, поразительно располагает к интенсивному времяпрепровождению. Разобраться с настройками, выбрать лигу и начать игру – динамичное занятие на три секунды.

К слову, не очень уверенные в своих силах персоны могут выбрать «одноразовый» заезд в тренировочных целях. А самые наблюдательные обнаружат, что машина характеризуется тремя рейтингами, каждый из которых можно изменить. К примеру, уменьшив интенсивность разгона, увеличить максимальную скорость. Можно сотворить и новую лигу.

Геймплей, непосредственно

Является логическим продолжением основного меню. Причем, продолжением законченным. В общих чертах характеризуется многогранным словом «простота». Которая, как известно, хуже воровства.

Действительно, игрушка может вас нагло обворовать. Mad Trax с невиданной легкостью украдет у вас несколько часов драгоценного времени. Впрочем, вас должно утешить то, что время это вы проведете в довольно интересной компании...

Играть в Mad Trax нас научил S.C.A.R.S. Многое в этих играх похоже. Например, то, что бонусы валяются прямо на «бешеных виражах», и в целях элементарного самосохранения, следуя законам эволюции, их необходимо подбирать. По возможности (которая возникает часто) - использовать. Отличия начинаются позже. Видов бонусов до позора мало. Это не самонаводящаяся ракета, ускорение, защита и мина. Призы хранятся в коробочках и одинаковы на вид. Мало того, они стоят в ряд. Хватать приходится быстро и первый попавшийся. Часты случаи бонусного дефицита.

Машины универсальны. Сила сцепления с дорогой у них постоянна при всех условиях. «Супер-пупер-шины» позволяют нам уверенно держать трассу, даже если движение происходит по практически отвесной стене. Машины традиционно склонны к заносам, прыжкам и кувыркам. Радует возможность прогулки с опущенным верхом, то есть когда движение вперед происходит на крыше (последствия контакта с ракетой).

Интересными представляются некоторые аспекты поведения противников. Оппоненты равнодушны к живым людям, то есть к нам с вами настолько, насколько они равнодушны ко всем остальным. А ко всем остальным они не равнодушны. Понятно? Поясняю. Лидер – враг номер один для едущих позади. Едущий вторым – враг номер два. Третий, по понятным причинам, - номер три. Постоянно идет плотная борьба не на жизнь, а не щадя живота своего. Быть в гуще событий весело, но иногда это заканчивается уже освещенной выше прогулкой с опущенным верхом. Явные лидеры, как и явные аутсайдеры – счастливая сказка из будущего. По-моему, неплохо.

Это красивое слово «галлюцинация»

Подстать игровому процессу и графика. Основной «фичей» тут выступает эффект «пьяных глаз». Мы смотрим на окружающий мир и видим, что он двоится-троится-десятерится. Каждое очертание оставляет на мониторе след. Все это вместе дает довольно смазливую и в чем-то гениальную картинку. Хотя, если этот эффект откинуть, то абсолютно ничего «сверх плана» нам предложено не будет. Свет в стиле Motorhead, мягкие текстуры, хорошее быстродействие. Нормально – для такого игрового процесс хватает вполне.





Не портит впечатления и музыка (тот самый «рейв»). Единственное, что отставляет неприятное впечатление, так это маленькое количество композиций. Если мне не изменяет память, порядка четырех. Не нравится то, что при попытке поменять мелодию во время гонки может пропасть звук вообще. Впрочем, в такую игру можно играть и без рыканья моторов...



Марафон завершен, и пришло время подводить итоги. Вне сомнения, самой удачливой компанией оказалась Ubi. Французская команда смогла выпустить в рамках достаточно узкого по своим возможностям жанра аркадных гонок два разноплановых произведения. Причем, каждое из них интересно само по себе, и проекты эти не имеют абсолютно ничего общего. Браво, Ubi! Поэтому и рейтинги S.C.A.R.S. и Speed Busters оказались на одном уровне.

По поводу остальных участников соревнования. Пятое место в безраздельном властвовании пятого же Test Drive. На третью ступень пьедестала встает Mad Trax. Одержать локальную победу над ближайшим конкурентом в лице Powerslide этой игре удалось, во многом благодаря посредственному управлению конкурента.

В общем, смотрите на картинки, рейтинги, и делайте для себя выводы, которые, думается, вряд ли блеснут оригинальностью, ведь разница в качестве представленных игр довольно ощутима.

Viper Racing

Леонтий Тютелев

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Sierra Sports
Разработчик	MGI
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	TCP/IP, IPX

Автогонок теперь много. Причем, не просто много, а слишком много. Лениво пересматривая компакты, так и не решаешься остановить свой выбор на каком-либо конкретном. А почему? Да просто потому, что нет никакой мотивации целиком проходить большую часть игр указанного жанра. Словно не было великолепных произведений прошлого, в которых за победу начислялись призовые деньги, и начинку автомобиля можно было со временем перелопатить до неузнаваемости. Все, на что способны великие умы дня сегодняшнего, так это спрятать внутри своей игры несколько трасс (зачастую, просто переверну-



тых или отраженных в зеркале оригиналов), да показать фотографии засекреченных автомобилей.

А вот Viper Racing пошел путем классическим. Бесспорно, наличие всего одного, хоть и реального, автомобиля в игре - не повод для излишнего оптимизма относительно играбельности проекта. НО! В новом творении от Sierra Sports игровой процесс построен таким образом, что этого самого единственного и неповторимого Viper'а вам хватит за глаза...

Choose your destiny!

Для шапочного знакомства с проектом кладем глаз на Quick Race. С самого начала игрушка предлагает определиться с уровнем реалистичности\сложности. Мы останавливаем курсор на среднем, включаем повреждения и... уже после первого круга не можем простить себе ту самоуверенность, что имела место быть в основном меню игры.

Физика правдива и сурова. Включенные повреждения вкупе с почти традиционным тупым AI, помноженные на необузданный нрав заднеприводного суперкара, имеющего в своем распоряжении полтыщи лошадиных сил, поставят в тупик даже опытного виртуального пилота. Я, как человек честный и самокритичный (еще и скромный :)), признаюсь, что свою первую карьеру начал на аркаде (кстати, такой аркадный уровень любыми другими программистами позиционировался бы как самый «хардкорный» симулятор в мире), о чем не жалею.

Великая цель Viper Racing – начать и успешно завершить режим карьеры. Это то, что делает игру привлекательной и очень необычной на фоне непрекращающегося ливня современных произведений гоночного плана.

Вы начинаете в роли эдакого бедного паренька, ничегошеньки не имеющего за душой, окромя... классического спортивного автомобиля Dodge Viper. Это не средство передвижения, а именно роскошь. На одном бензине впору разориться. В общем, денег нет, ничего нет, есть лишь четырехколесный монстр и предложение начать карьеру в низшей лиге. Соревнуются там счастливчики, подобные нам с вами. Естественно, мы с удовольствием соглашаемся включиться в борьбу.

Поначалу сумма призовых носит условно-поощрительный характер. $300 за победу – это просто смешно. Впрочем, со временем из таких «подачек» складывается близкая к круглой сумма, на которую мы проводим свой первый в жизни апгрейд...

Виртуальный тюнинг

Всем известна человеческая тяга к накопительству. Не мудрено, что наибольшим спросом среди играющего населения пользуются произведения, где можно и нужно собрать/построить/прикупить/отнять/заработать всего побольше. В огород RPG и стратегий, кстати, камень. В общем, так уж устроен наш брат.

Viper Racing хорошо играет на человеческих инстинктах. Когда оказываешься в местном автомагазине, глаза разбегаются от обилия всевозможных примочек и запчастей к любимой автомашине. Хочется всего и сразу. Но отсутствие капитала не позволяет воспользоваться «железками» с надписью available. Отправляемся на заработки и работаем охотно – вот она, мотивация!

Двигатель – основная составляющая любой машины. Его усовершенствованию уделено в игре самое пристальное внимание. Десять раз вы сможете залезть в «сердце» вашего автомобиля, оставив там определенную сумму денег. Концерт открывают артисты попроще, в лице воздушного фильтра или новой системы выхлопа. Ну, а под конец разогретой публике представляют гвоздь программы – новую система впрыска.

Далее следует коробка передач. Число усовершенствований трансмиссии в количестве пяти может показаться маленьким, но не стоит забывать, что все это предназначено для одного единственного автомобиля.

Ходовая часть предусматривает семь вариантов апгрейда. Здесь вы



найдете и жесткие спортивные амортизаторы, и особые пружины, которые уменьшают посадку автомобиля на целый дюйм.

Напоследок - три вида низкопрофильной резины. Начиная от простой, дешевой (в рамках игры, разумеется), по «две-штуки-баксов-чисто» за комплект, заканчивая гоночными сликами, за которые просят $7500.

Ну, и, наконец, традиционная сьерровская возможность самостоятельно разукрасить кузов автомобиля. Затягивающая опция.

А не много ли для одной, пусть даже очень хорошей машины? Практика показывает, что нет. Такова человеческая натура – всего ей мало...

Особая атмосфера

Давайте на секундочку отвлечемся от урока автомеханики и оценим внешний вид Viper Racing.

Игра выглядит свежо. Даже самобытно. Ощущается первобытный простор. Кстати, поехать можно в любом направлении – для кольцевых автогонок зто качество редкое. Впрочем, ненужное. Дороги очень широкие, однако так кажется лишь во время просмотра повтора. А вот из кабины автомашины (заметьте, трехмерной кабины) кажется, будто несешься по узкой горной дорожке.

Особый плюс в том, что трасса просматривается вперед «до упора», и все, что только можно увидеть из данной точки, непременно попадет в ваше поле зрения. Текстуры большей частью фотореалистичные, а поэтому не отличаются избыточной красочностью и броскостью. По старинке сработан эффект прозрачности воды – она непрозрачная. Что как-то освежает внешний вид произведения, так зто проработанные модели автомобилей. Тонированное остекление, сочные текстуры. В паре с нестандартным видом окружающей природы получается довольно интересное зрелище.

Звучно ревет мотор. Правда, вот незадача: сколько не форсируй двигатель, изменений в его голосе не услышишь. В остальном же все, как полагается в таких случаях. Скрип резины, скрежет металла при столкновениях. На крутых горках, когда машина задевает днищем покрытие трассы, доносится соответствующий саунд.



Типа итог и все такое
(с) Butt-Head (RUS)

Аксиома кольца: гонке предшествует квалификация. Перед ее началом не вредно наведаться в гараж. Правда, на первых порах ничего глобального вы там настроить не сумеете. Ведь в вашем распоряжении – обычный, «для пользователя», легковой автомобиль. Это потом, когда поставите трансмиссию с возможностью изменения передаточных чисел, антикрыло, спортивные амортизаторы, появится возможность более глубокой настройки.

Карьера начинается с полулюбительского дивизиона. Всего – четыре лиги. Чем «круче» лига, тем больше дают наличности. Некоторые детали, кстати, невозможно установить в низших дивизионах – и денег не хватит, и просто нельзя.

По окончанию очередного сезона счастливчик (человек, занявший первое место) отправляется в «более высший» свет (именно человек, ибо компьютерные оппоненты «приклеены» каждый к своей группе). Неудачники вновь соревнуются. Выиграть в новом дивизионе сразу не получится. Сказывается разрыв в оснащении машин. И лишь по прошествии нескольких лет (не пугайтесь, в игре), изрядно «накрутив» автомобиль, можно замахнуться на трон.

Игровой процесс (наконец-то мы до него дошли) оставляется самые приятные впечатления. У авторов наверняка был доступ к настоящему Viper'у, и они «затестировали» его до смерти. Результаты налицо. Заносы задней оси в поворотах. Виляние ее же при слишком интенсивном разгоне. В зависимости от уровня сложности меняется и физическая модель. На arcade можно при необходимом минимуме навыков выйти даже из самого глубокого заноса, а вот на professional автомобиль легко оказывается на обочине даже из-за маленькой неточности в управлении (рулевая установка снова очень необходима).

Заслуживает отдельной похвальбы просчет столкновений. Аварии никогда не выглядят одинаково. Реалистичны и повреждения, которые получает при этом автомобиль. Так, слишком жесткий контакт со стеной может означать только то, что ваши передние колеса будут глядеть в разные стороны. Легкое же касание какого-нибудь объекта, послужив своеобразным предостережением, оставит на бортах вашего автомобиля царапины.

Непонятно зачем, но все усилия по реализации детальной модели повреждений оказались перечеркнутыми кнопкой «пробел». Нажав ее, вы возвращаетесь на трассу на новеньком автомобиле. Честные должны





забыть о существовании зтой клавиши.

Любой объект на трассе или обочине таит смертельную опасность. Даже невинные указатели поворота или большие кактусы. По-моему, это врытые в землю литые цельнометаллические конструкции, залитые бетоном у основания. Можно было отнестись к игрокам и полояльней...

Что не добавляет игре положительных качеств, так зто неудовлетворительное поведение искусственных оппонентов. Зачатки интеллекта противников наглухо спрятаны, завуалированы неприкрытой наглостью. Траектория AI – зто линия движения автомобиля, по которой нельзя ехать игроку, потому что зто траектория AI. Даже легкое соприкосновение с другой машиной превращает плоды долгой погони в прах за считанные секунды.

А вообще игра получилась ладная, хорошо скроенная, без видимых недостатков. Зарабатывать деньги, усовершенствовать автомобиль, гоняться по интересным трассам – большего хорошему симулятору не нужно. Главное ведь что? Чтоб мотивация была на должном уровне. А с этим у Viper Racing все в порядке.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.1

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Родион Романович

Dethkarz

Жанр	Автосимулятор + action
Издатель	Melbourne House
Разработчик	Beam Software
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

Автомобильная идея, обитающая в головах поклонников MegaRace, вовсе не думает гаснуть и, тем паче, чадить. Более того, она развивается и время от времени бывает воплощена в игру на соответствующую тему. Ах, Австралия! Тройка, птица-тройка, кто ж тебя выдумал?! Наверное, это были программисты из Beam Software, - жаль, что Николай Васильевич уже не слышит нас, подобное предположение показалось бы ему занятным. Он ведь, помнится, любил, закончив очередную главу «Мертвых душ», оттянуться вечерком в MegaRace. Впрочем, дело прошлое. Настоящее же зовет и манит нас иным названием, маркой и логотипом - Dethkarz, словом с искаженным написанием, но правильным произношением. В общем, MegaRace реинкарнирован, хоть за время потусторонней жизни и изменил свой внешний вид. Каким образом и в какую сторону? Вот об этом-то мы сейчас и поговорим.



■ Если трасса вдруг исчезает под колесами, спасти может только хороший разгон перед трамплином

Над землей, льдом, водой и песком

Игра, как водится, встречает нас стартовым меню, где мы видим стандартные для подобного рода игр пункты - Championship, Arcade и Time Trial. Чемпионат проходит по следующей схеме: на изначально доступных четырех трассах необходимо набрать определенное число очков. Система раздачи очков такая же, как и в Formula 1: первое место - 10, второе 8, и так далее, до 1 очка за шестое место. Набравшему вожделенные 32 очка открывается путь на четыре как бы новых трассы. Почему «как бы»? Очень просто и, с другой стороны, оригинально: представьте себе одну большую закольцованную трассу со множеством ответвлений, рано или поздно возвращающих вас на ту же трассу. Так вот, в начале игры открыто одно или два определенных ответвления, с таким расчетом, чтобы расстояние, проезжаемое вами за один круг, было довольно небольшим. При переходе на следующий этап соревнований уже «объезженные» ответвления закрываются, но открываются новые, при этом длина «круга» увеличивается, и сложность прохождения возрастает. Подобные метаморфозы происходят четырежды, при условии, что вы каждый раз набираете нужное количество очков. Поскольку разновидностей трасс тоже четыре, то всего получается шестнадцать, что, в общем, довольно неплохо.



Гонки происходят в следующих «локациях»: в ночном городе, в Арктике, над океаном и... на Марсе. Разработчики соблюдают традиции MegaRace, поэтому все трассы - навесные, что создает дополнительную сложность - очень легко вылететь «за борт» и потерять при этом пару секунд драгоценного времени. Особенно, если засмотреться на окружение, - а оно впечатляет. Мерцающие огни небоскребов и телереклама с огромных экранов, блестящие на солнце ледяные вершины, мерно покачивающаяся водная гладь и неторопливые водопады, курящиеся марсианские вулканы и какие-то энергетические установки с суетящимися внутри молниями - environment удался на славу и не посрамил чести именитого предка в лице «МегаГонок».

Перед началом заезда необходимо избрать команду, за которую вы будет вступать. Фактически, это проявляется только в выборе машины, коих в начале игры доступно четыре. Вот здесь надо проявить осмотрительность, поскольку автомобили изрядно различаются между собой. Две характеристики, которые надо учитывать, - скорость и управление. Вещи это взаимозависимые, наиболее скоростная машина необузданна, как дикий мустанг, а на тихоходе шансы вписаться в поворот стремительно возрастают. На самом деле, гонку можно выиграть на любой из машин, надо только определиться: хотите ли вы одержать победу малой кровью или же вырвать ее из саблезубой пасти технически более совершенного соперника. Недаром среди характеристик машин есть «difficulty» - величина, показывающая, насколько сложно победить на данном автомобиле в данном заезде.



■ Выталкивать соперников с трассы бессмысленно - они мгновенно реинкарнируются у вас за спиной



■ Активировонный перед тромплином бонус "турбо" превращает прыжок в полет

К слову, разработчики дали нам возможность слегка «отдизайнить» свой автомобиль - можно выбрать наиболее симпатичный цвет из плавной, как в настройках W98, цветовой гаммы. И еще: можно установить один из двух видов оружия - плазменную пушку либо лазер. Это как раз тот случай, где выбор совершенно не принципиален: настолько малы различия.

3... 2... 1... GO!

Каждый заезд вы начинаете в хвосте ревущей колонны машин. Вырваться вперед не столь уж трудно - сложнее удержаться в лидерах. Гонки, ясное дело, идут на выживание: вам вдогонку летят плазменные сгустки и лучи лазера, но вы тоже не лыком шиты и стремительно расстреливаете впереди идущие машины. Можно, конечно, попытаться вытолкнуть соперника за трассу, но вы на этом потеряете больше, чем приобретете, - все равно через пару секунд негодяй реинкарнируется позади вас. И наоборот, ваша главная задача - постараться вылетать с трека как можно реже, вовремя притормаживая на поворотах и рассчитывая скорость на трамплинах.

Однако игры была бы попросту скучна, если б состояла только из обгонов и посылки плазмы в спину оппонента. Но люди из Beam - ребята коварные: каждая трасса усеяна бонусами, столь оригинальными и разнообразными, что, право слово, в гонке появляется даже некоторый элемент стратегии. Дело в том, что нельзя взять следующий бонус, не потратив уже имеющийся. И вот игрок, завидя окруженный красным ореолом бонус ускорения, должен срочно выпустить ранее подобранную ракету. А, скажем, будучи зажатым в тесное кольцо соперников, полезно активировать бонус... как же его назвать?.. в общем, машина игрока становится раскаленно-оранжевого цвета и начинает шпарить молниями по ближайшему оппоненту, как бы закорачивая на нем ток высокого напряжения. После этого пару выстрелов в капот - и несчастный, вспыхивая синим огнем, горестно разлетается на куски. Однако компьютерные игроки тоже не скучают, отрабатывая приемы самообороны на вас и друг на друге. Если полоска энергии стремительно укорачивается - срочно ищите бонус ремонта, или, в крайнем случае, заезжайте на восстанавливающий «здоровье» участок трассы, присобаченный обычно сбоку от основного трека.

До финиша в некоторых случаях добирается не более десятка из двадцати стартовавших автомобилей. Собственно, вот вам еще одно решение проблемы с набором очков: расстреляйте девятнадцать машин компьютера, и вы, смею предположить, приедете к финишу первым. Впрочем, такой вариант весьма трудоемок и неинтересен - как-никак, играем в автосимулятор, а не в стратегию.

Как охарактеризовать игровой процесс в целом? Стремительно, динамично, адреналин выплескивается в кровь просто литрами, победа чертовки трудна и приносит искреннее удовлетворение. В общем, MegaRace живет и здравствует - разработчикам удалось сохранить его восхищавшую нас в давние времена динамичность и поднять игру на новый уровень путем разработки своего графического движка. Который, надо сказать, очень неплох. Не сравнить, конечно, с NFS 3, но свои восемь баллов рейтинга он заслужил честно.

Физическая же модель, в целом, соответствует аркадной сущности Dethkarz - затяжные прыжки с трамплинов и сумасшедшие кульбиты при столкновении со столбом добавляют сильных ощущений, хотя тот



■ Выстрелы из плозменной пушки слишком слобы, чтобы порой поподоний отпровить меня в небытие

же Carmageddon в этом смысле оставляет своего дальнего родственника из Австралии далеко позади.

Камера вполне стандартна: три вида сзади, два из кабины. Вид с тыла удобней, потому как дает больший обзор и для аркады с перестрелками подходит как нельзя лучше. Болтается камера всегда в нужном месте и не заезжает в стены тоннелей и небоскребов. Управление целиком зависит от выбранной машины, тем не менее, оно довольно удобно и, можно сказать, «реалистично». В общем, созданы все условия для эффективного управления и отстрела ценного пушного зверя.



■ Вид из кобины в большинстве овтомобильных оркод неудобен

Итого: если вашему сердцу и клавиатуре близка идеология MegaRace с некоторой примесью Death Track'a, то есть вероятность, что игра вам понравится. Но только в том случае, если в недрах вашего компьютера уже обосновалась волшебная дощечка по имени 3D-акселератор.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0.5 до 1часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Александр Лашин

FA Premier League Football Manager 99

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск.
	Windows 95, 98

Честное слово, честолюбивые люди работают в компании EA Sports! Ну не могут они сидеть спокойно и посматривать, как кто-то делает хорошие спортивные игры. Любое место, кроме первого, в борьбе за лидерство в жанре произведений спортивного толка воспринимается этой командой как провал. А нам, простым игрокам, это только на руку.



■ Список лучших тренеров, игроков и клубов Италии на ноябрь 1999 года

Вот взглянули EA Sports на Ultimate Soccer Manager 98 и подумали: «А чем мы хуже старушки Sierra?». И решили сделать свой футбольный менеджер, да непременно такой, чтоб конкуренты почернели от зависти. Ну, а чтобы народ не проводил аналогий с не совсем удачным экспериментом FIFA Soccer Manager, разработчики просто поменяли название. Так и появился на свет FA Premier League Football Manager 99.

Обманули!

Сразу же после начала игры начинаешь смутно понимать, что ее название не совсем точно соответствует ее содержимому. Ведь указана только английская Премьер-лига, а кроме нее здесь представлены целых четыре дивизиона чемпионата Англии (самой низшей, полулюбительской conference league, к сожалению, нет) и два шотландских. Но это еще не все. После успеха на британских островах, станут доступными и некоторые другие европейские первенства. Вот вам и Premier League Manager!

Кстати, есть некоторые восточноевропейские, и даже южноамериканские клубы, причем с реальными игроками и менеджерами. Жаль вот только, что выступать за них нельзя.

Outstanding

Стиль с большой буквы – это то, что всегда выгодно отличало игры EA Sports от остальных. Вот и в FM99 все менюшки-кнопочки сделаны "на ура". Интерфейс прост, интуитивно понятен и легко осваивается. Тут же скажу, что «за кадром» звучит потрясающая музыка. Это не надоедливое «техно», не опостылевший «рок», и вовсе не приевшаяся «попса». Это очень качественно исполненные оркестровые аранжировки. Поместить подобную музыку в спортивную игру – поистине новаторское решение. И оно себя полностью оправдало: FM99 - первый менеджер, в который я играю, не выключая звук. Просто невероятно - возможно, это вообще лучшая игровая музыка на данный момент. Уместно сравнение разве что с Unreal. Жанр же стратегий о таком музыкальном сопровождении вообще пока не слышал.

Так чем же будет заниматься геймер в FM99? А тем, чем занимался во всех подобных играх. Покупать-продавать игроков, определяться с финансами и обустройством стадиона.

Обставлен весь процесс более чем замечательно. Все дела ведутся посредством почты - EAMail. Хорош каламбурчик, не правда ли?! Ваш покорный слуга довольно долго чесал в затылке - почему это на его предложение о покупке Тихонова нет никакого ответа в течение двух с лишним недель? И только потом догадался просмотреть почту, в которой говорилось: мол, так и так, Тихонов очень важен для команды, и запродать его мы никак не можем, sincerely yours Oleg Romantsev (спартаковский тренер, оказывается, силен в английском!).

Кстати, если какой-нибудь футболист отличается неуемными аппетитами и никак не хочет идти в ваш клуб, то поможет вам в комплектовании Dream Team удобная кнопка Break Negotiations.

Почта уведомляет вас буквально обо всем. Об изменении на рынке трансферов, о предложениях спонсоров, о претензиях игроков, деловых инициативах и рекомендациях персонала. Так что после каждого матча не забудьте внимательно просмотреть e-mail'ы на предмет наличия важных новостей.

Outstanding 2

Кстати о трансферах. Компьютерные менеджеры активно испол-



■ Московский «Спартак». Только на работу попроситься нельзя



■ Милое сердцу каждого виртуального менеджера дело - регулирование цен на шарфы и футболки

няют свои непосредственные обязанности. В частности, покупают и продают игроков с невероятной скоростью. Уследить за их махинациями просто невозможно. К счастью, есть две спасительные опции. Первая оповещает обо всех изменениях на рынке игроков, Повестки приходят по почте. Вторая предоставляет возможность поиска нужного игрока. В таком случае фамилию не обязательно вводить полностью. Можно просмотреть состав любого клуба с целью отбора кандидатур в свою команду. Вообще же, компьютерные управляющие в FM99 - едва ли не лучшие в своем роде. Иногда они присылают e-mail'ы с просьбой о продаже игрока, что до сегодняшнего дня встречалось не часто.

Есть еще одно новшество, которое я пока не видел ни в одном футбольном менеджере. Речь идет о возможности в любой момент сменить место работы. Если вызвать состав какого-либо английского, шотландского (в первом сезоне) или западноевропейского клуба, то станет доступной кнопочка Apply For Job (попытаться устроиться на работу). В этой связи можно провести хитрый «финт ушами». Денег нет, впереди банкротство, а виновник разрухи - смотался из виду, подался на новое место работы. И никаких game over'ов. Впрочем, справедливости ради стоит отметить, что срабатывает подобный прием не всегда.

В остальном возможности FM99 не сильно отличаются от тех, что представлены, к примеру, в Premier Manager 98. Хотя нет, есть одно ключевое различие - упрощена система тренировок. От игрока требуется лишь выставить соотношение между отдыхом, отработкой техники и поддержанием формы. Впрочем, различных особенностей хватает и тут. Если не давать игрокам отдыхать или не «подтягивать» им Fitness (общефизическую подготовку), то они начнут в диких количествах «ломаться». Плачевным итогом станет то, что вскоре может просто не хватить футболистов для заявки на предстоящий матч. Ну, а если тренировки будут недостаточно интенсивными, то... и так ясно, что произойдет.

Очень много возможностей в системе спонсорства. Игроку дозволено выбирать, с кем сотрудничать. Кроме того, можно предоставить некоторым «предприятиям общепита» право торговать на территории стадиона, разумеется, не без выгоды для себя. Регулируются цены на майки-кепки-шарфы, причем можно попросить рекомендации у советника.

Как обычно, разрешено отстраивать стадион. Возможностей в этом деле более чем достаточно, но подробно останавливаться не буду - все тут довольно стандартно и, что немаловажно, на уровне.

Что еще интересного? Можно просмотреть список лучших команд, игроков и менеджеров. Наличествуют все еврокубки и внутренние соревнования. Система финансов неплохо проработана и не заставляет, как в некоторых играх, зарабатывать «на жизнь» исключительно продажей билетов и сувениров.

Well Done

Переходим, наконец, к техническому исполнению игры. Просмотр матча можно безо всяких натяжек считать лучшим в истории жанра. Теперь игрок наблюдает не за условными перемещениями спрайтов по поляне, а за самым натуральным матчем с самыми натуральными

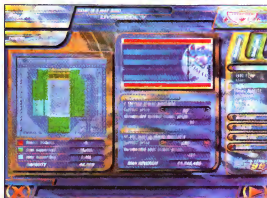


■ Покупаем подогрев газона

действиями футболистов. Используется движок от FIFA98, правда, на сегодняшний день смотрится он не так чтобы очень, с той же FIFA99, конечно же, не сравнить. Но среди менеджеров графика однозначно лучшая.

Про музыку в менюшках уже говорилось, а вот во время матча звук не блещет. Комментатор пришел из серии FIFA, и какой-то он «тормознутый». Часто запаздывает с возгласами вроде «What a save!» или «He scores!».

Итак, резюмируем. На мой взгляд, сейчас FM99 - лучший футбольный менеджер. Легкая в освое-



■ В FM99 можно даже определять, где будут располагаться болельщики гостей

нии игра со множеством интересных features и неплохим AI, сильная в отношении реализма, дизайна и интерфейса, с внушительным количеством команд и видов соревнований. Чего еще можно требовать от футбольного менеджера? Почти ничего. EA Sports снова оказались на высоте. Вперед, к победам и кубкам, господа виртуальные тренеры!

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
Графика ●●●●●●●●○○
Звук и музыка ●●●●●●●●●○
Реализм ●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.1

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: рекомендуется

Петр Старков

Football World Manager

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Caffeine Studios
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM Windows 95, 98

Прогнозы перед матчем

Количество хлынувших в последнее время на рынок футбольных и околофутбольных игрушек напоминает вал, обрушившийся на побережье в одном недавно вышедшем фильме-катастрофе про большие метеориты. Действительно, когда во время всемирного чемпионата живешь ежедневным футболом, а потом все заканчивается в один день и остается лишь смотреть на мучения наших горемык-игроков, хочется максимально продлить тот период, когда постоянно находишься в окружении звезд мирового масштаба. А влиться в их число и на равных бороться с лучшими командами Европы и мира – вообще настоящее удовольствие.



■ Суровые будни в доступной форме

Сегодня мы рассмотрим очередную попытку сотворения идеального футбольного менеджера. Команды, игроки, болельщики, финансы – все теперь в вашем ведении. Огромные простыни цифровых распечаток, в которых надо не только ориентироваться, но и уметь ими манипулировать, чтобы принести пользу себе и своим хозяевам. И, конечно, на вершине всего этого - игра. Будет результат у команды - будет и все остальное.

Первый тайм

Итак, представляем Caffeine Studios. Команда сформировалась в октябре 1996 года, когда группа молодых англичан и их подружка из Австралии решили создать игру на футбольную тематику. Двумя годами позже они выдали Football World Manager, который, по их мнению, способен дать бой авторитетам жанра футбольных стратегий. Постараемся решить, так это или нет.

Начало превосходит ожидания. Вам предлагают поучаствовать в чемпионатах сорока девяти европейских стран и пяти стран остального мира. Причем загадочные суровые Фарерские Острова и популярная курортная Мальта больше не будут для вас футбольной глушью. А в первенстве ведущих стран вы сможете поиграть и в большинстве низших дивизионов. Даже Российский чемпионат представлен двумя лигами. Правда, надо сразу оговориться, что не все команды поданы с энциклопедичной точностью. Если на то, что, по версии создателей, Валерий Шмаров – худший нападающий «Факела», еще можно закрыть глаза, то трое игроков с итальянскими фамилиями и пятеро - с английскими в махачкалинском «Анжи» - это просто несерьезно. Правда, наличие некоторых реальных фамилий судей опять радует. Апофеозом же неточности служит стадион худшей команды Фарерских Островов: он рассчитан на 18000 зрителей! Что сравнимо со всем населением островов. Да и денег на его строительство наверняка ушло бы больше, чем на все остальные постройки в этом рыбацком государстве.

Нельзя не отметить и следующий позитивный момент. Зачастую в различных менеджерах управляемые вами команды живут обособленной жизнью. Вплоть до того, что получивший травму игрок в дальнейшем продолжает выступления; не бывает разорившихся команд; не увидите вы и смены менеджерского состава. Здесь с этим все в порядке. Еженедельно с англо-австралийской пунктуальностью просчитывается свыше тысячи игр более чем в семидесяти лигах мировых футбольных чемпионатов. Мало того, интерфейс построен так, что в любой момент вы можете посмотреть состояние любой команды из списка доступных. Конечно, за все в нашем мире надо платить, и за этот всеобъемлющий контроль вы расплачиваетесь скоростью работы программы. Об этом вас своевременно предупреждают в начале и дают возможность при желании сократить количество просчитываемых чемпионатов, так что можно играть только в окружении европейских топ-команд.

Вообще, раз уж зашел разговор об интерфейсе, надо сказать, что выполнен он безукоризненно. Красочное меню вверху экрана дает возможность выходить на тематическое дерево, по которому можно перемещаться как с помощью симпатичных заставок, так и просто правой кнопкой мыши. В меню общения с командой вас наверняка развлекут фотографии игроков, - весьма, впрочем, далекие от реальных - сделанные по сборному принципу, как в фотороботе. Мало того, физиономию главного менеджера, то есть свою собственную, вы сможете смоделировать согласно отражению в зеркале. Неплохой повод повеселиться для любителей «поиграть в куклы». Таким образом, создатели отлично поработали над тем, чтобы сделать скучное блуждание по рейтингам и сводкам максимально эстетичным. Даже свой стадион можно рассмотреть в плоском виде, объемном и даже в разрезе. Однако, как



■ Спортаку приходится трудно

уже говорилось, при большем числе команд скорость загрузки различных меню невысока, вследствие чего рассматривать многочисленные, хотя и красочные сводки становится не очень приятно, и им вполне можно предпочесть информативные, но скупые на оформление казенные списки.

Второй тайм

Пора, наверное, перейти к главному – к игровому процессу. Цели в любом футбольном менеджере еще никто не отменял. Берешь команду, приводишь ее к победам в различных турнирах, финансовому благополучию и процветанию. По-моему, неплохо было ввести еще такой момент, как трудоустройство игроков, и в FWM для этого созданы все условия. Вы выбираете команду, просматриваете краткие сведения о ней, ее финансовом состоянии и посылаете запрос на заполнение вакансии. Однако, к моему огорчению, вас без проблем берут куда угодно, причем, чем выше ранг команды, тем на большую ставку. Нет, я, конечно, не проверял все команды пятидесяти четырех возможных стран, но если в первый год запросто принимают в итальянский «Интер», то где же тогда отказывают? А как было бы здорово: начать с команды княжества Монако и собственным трудом доказать свою необходимость, скажем, «Реалу». Тем более, что приглашаемые футболисты крутят носом, как привередливые невесты, и даже тренерский состав не соглашается работать - пусть и на хороших условиях - вдали от футбольной цивилизации.

В общем, ходим, изучаем дела команды. Держим руку на пульсе финансовых потоков, проверяем работу тренеров и костоправов с футболистами, вычитываем таблицы, оцениваем турнирное положение. Не забываем придумать тактическую схему, сунуть нос в дела конкурентов, покрутиться на рынке игроков, подобрать соперников для товарищеских игр. Схема действий довольно проста: в мире капитала все решают деньги и те, кто может эти деньги для вас добыть. То есть круговорот деньги-футболисты-результаты-деньги работает в полной мере. Как говорится, научные работники в круговорот денег не вписываются. Вписываются только некоторые банкиры, дающие вам в долг, но это очень хитрые ребята, и ухо с ними нужно держать востро.

А так все довольно незамысловато. Такого жесткого финансового прессинга, как, например, в Ultimate Soccer Manager, вы не почувствуете. Не надо только делать безрассудных вложений в дорогих игроков с бешеной зарплатой - живите по средствам, и они у вас не кончатся. А еще, разумеется, надо играть в футбол. Здесь вам не обойтись без хороших игроков, победной тактики и детальной информации об игре ваших подопечных.

Вот мы и подошли к самому главному. Здесь-то как раз и начинаются проблемы. Во множестве футбольных менеджеров реализовано большое количество разнообразных подходов к показу футбольного действа, которые отражают различные концепции этого жанра игр. Чем более полно показан футбольный матч, тем больше вы получаете информации о действиях того или иного игрока, команды в целом, о правильности ваших тактических схем и наработок. В том же USM есть даже опция игры только тренером, практически без соприкосновения с финансами и прочими околоигровыми делами. Расстановки игроков, отшлифованные в кабинетной тиши домашние заготовки. Как это здорово!

В «FWM» же процесс слежения за игрой несколько скудноват. В одной из частей экрана добротно нарисованные 3D игроки деловито и натурально показывают вам опасные моменты игры. Ни номеров, ни, тем более, хваленых физиономий не разобрать. Кто и что делает, можно прочесть в другой части экрана, и то, если успеете - надписи исчезают, как только один момент сменяется другим. При просмотре некоторого количества игр понимаешь, что все опасные моменты унифицированы, то есть повторяются из игры в игру, лишь результат их может быть разным. А так: навес с углового, проход с ударом по центру, прострел с замыканием на опережении, удар через себя, вынос защитником, подкат, стычка в середине поля с показом желтой карточки или травмы... Вот, собственно, и все, хотя могут быть незначительные добавки.

На какой край вы поставили Бергкампа, или как глубоко отходит Бергкамп - неважно. Защитник с хорошей ударной характеристикой результативно откликнется на угловой при любой расстановке. Правда, среди разных мнений бытует и такое, что в футбольном менеджере не обязательно показывать все траектории мяча, выписываемые им во время игры. Но мне кажется, что хотя бы результативные комбинации стоит показывать от начала и до конца. А иначе, дайте нам полную статистику: кто сколько раз ударил, отдал пас, отнял мяч, принял, потерял. Мелочей нет. Как же оценивать игру футболиста, когда на поле его практически не видно? Если ориентироваться только на цифры «скиллов», то смотреть игру и вовсе не надо.

Хотя кое-какая помощь играющему все-таки есть. Во время игры дается оценка невидимым действиям каждого футболиста и выводится в окошечке в виде диаграммы. И даже есть интересное нововведение. Подопечного здесь можно подбодрить, поругать, похвалить, наконец. При этом вас и вашу жестикуляцию покажут



Узнают ли болельщики Воронежо свой стодион?

в окошке игры – очень забавно, тем более что это повлияет на дальнейшие действия игрока.

После игры, как принято, - порция скупой статистики, газеты, турнирные таблицы. А также жалобы игроков, портреты ушлых дельцов, переманивающих ваших звезд, советы вышестоящих и тому подобное. Здесь существует серьезное неудобство. Предложение о сделке нельзя поставить в режим обдумывания. Решать приходится сразу.

Во время подготовки к следующей игре залечиваем травмы, тренируем игроков и нанимаем новых.

Послематчевая пресс-конференция

Вот, впрочем, о главном и все. FWM настолько разнообразен, что однозначной оценки ему так сразу не дашь. В общем, ощущение такое, что создатели вкратце сделали все, что положено сделать в приличном футбольном менеджере, плюс ввели свои новшества. То есть, казалось бы, все хорошо. Однако складывается впечатление, что большинство действий совершается как-то поверхностно, как-то не до конца. Огромное количество просчитываемых команд несколько подавляет, а частично наплевательское отношение к составам не только слабых команд, но и, как ни крути, известного в Европе «Спартака» (с тренером Резанцевым и защитником Алимовым) - расстраивает. Несложное ведение финансов, второричность тактических схем, упрощенные тренировки и неудобный процесс купли-продажи игроков – все это является причиной того, что, играя, не чувствуешь никакой нагрузки, пропадают сиюминутные цели, и все начинает походить на убиение времени.



Александр Лашин

Puma Street Soccer

Жанр	Спортивная аркада
Издатель	Pixelstorm
Разработчик	Sunsoft
Требуется	Pentium 133, 16 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb, 3D-уск.
Multiplayer	Hot Seat

Среди разработчиков спортивных (да и не только) игр бытует мнение, что, если привлечь к созданию игры какого-нибудь известного спортсмена или фирму, то игра сразу станет очень качественной и продаваемой. К сожалению, это далеко не так, можно вспомнить хотя бы отстойную Prost Grand Prix. Хотя справедливости ради стоит сказать, что встречаются и неплохие «именные» игры. Тут и старенькие хоккеи имени Бретта Халла и Уэйна Гретцки, и совсем свежий Michael Owen's World League Football. Реже разработчики рискуют называть свои творения торговыми марками фирм-производителей спортивного инвентаря. Футбол Adidas'овский мы уже видели, теперь пришла пора посмотреть на футбол от Puma, причем не просто футбол, а уличный футбол.



Вид сверху не только мелковот, но и чрезвычайно неудобен

Ликбез

Итак, что же это за игра такая, уличный футбол? Обычная игра, футбол четыре на четыре, отдаленно напоминает мини-футбол или футзал, что вам более знакомо. В матче участвуют три полевых игрока и вратарь. Вратарь не может выходить за пределы вратарской, полевым не дозволено во вратарскую заходить. Подкаты и силовая борьба разрешены. Ворота и площадка размерами примерно соответствуют мини-футболу. Вот такая нехитрая игра. Естественно, матчи проводятся на улицах, т.е. покрытием может служить все, что угодно. Чаще всего этим самым покрытием является асфальт. Исключение составляет лишь вратарская площадка (никому не хочется падать на асфальт), которая покрыта чем-то более приемлемым. На западе этот вид спорта довольно популярен, по-моему, даже чемпионаты проводятся. А до заснеженной России, как обычно, об уличном футболе доходят лишь крупицы сведений, и большинство россиян, что логично, не имеют ни малейшего представления о его (уличного футбола) существовании.

Виртуализация

Puma Street Soccer пришел на PC с... Sony Playstation. Н-да, не очень-то впечатляющее начало, ведь с PS, насколько я помню, хорошего спорта еще не приходило. Итак, любители уличного футбола из Sunsoft решили, чтобы увеличить популярность игры, сделать ее аркадной. И добавили в нее такую фичу, как Super Shot. Это когда мяч летит со скоростью звука и один геймер молится, чтобы его вратарь оказался на пути мяча, а другой - чтобы мяч попал в створ ворот. А чтобы игроки не использовали только Super Shot'ы, было решено сделать некую шкалу, содержимое которой увеличивается по некоторому закону, никому толком не известному, и расходуется на вышеупомянутые Super Shot'ы. В остальном же, забугорный футбол перенесен на компьютеры без заметных искажений. Наличествует несколько видов соревнований, набор которых более чем стандартен. Составы национальных команд вымышленные, игроки представлены лишь именами, фамилий не наблюдается. Разумеется, многострадальная Россия и тут пострадала - наряду с Иваном, Игорем, Степаном и Юрием наличествуют Ося (не совсем русское имя, ну да ладно) и некто Кеккон (?!). За державу обидно, понимаешь...

For fans only

Ну да ладно, бог с ними, с именами-фамилиями, главное, чтобы играть было интересно. А вот с этим небольшая проблема - играбельность в Puma Street Soccer еще та. Критику начнем с управления, которое неудобное, да и осваивается тяжело. Основной недостаток: за игру в атаке и обороне отвечают разные группы клавиш и, хоть расположены они по соседству, «въехать» в этот прикол авторов игры непросто.

Далее, компьютерный игрок не дает человеку никаких шансов освоиться. Зверствует даже на легком уровне сложности. В основном это заключается (как и во многих спортивных играх) в том, что комп поразительным образом успевает на добивание. Просто чудеса какие-то вытворяет.

Продолжаем. Слабая графика. У меня в меню выбора разрешения было доступно только 640x480, 16bpp, что, согласитесь, «не фонтан». Да, движется все неплохо, но детали рассмотреть можно только в Replay; во время движения текстуры сливаются в пеструю массу и выглядят совсем неважно.

Звук подстать графике, то есть не соответствует современным требованиям, а вот комментатор откровенно плох. А может, я просто привык





к John'у Motson'у из FIFA 97-99? Но, как ни странно, звуковое сопровождение не раздражает, а значит - играть можно.

AI в принципе неплох, в меру туп, в меру напорист. Как и в мини-футболе (этот вид спорта все же ближе российским любителям спорта), скорость игры просто нереальная, и ударов по воротам очень много. Да и вообще, если вы хотя бы раз смотрели мини-футбол по телевизору, то в футболе уличном разберетесь без труда.

А в остальном Puma Street Soccer - явный середнячок без серьезных минусов и значительных плюсов. Порекомендовать игру можно только заядлым любителям мини-футбола, жаждущим его компьютерной версии. Для прочих же есть FIFA 99, которая, в отличие от рассматриваемой игры, имеет один крайне важный для спортивной игры параметр - долгоиграемость. А покупать Puma Street Soccer, чтобы погонять пару дней и забыть, думается, захотят немногие.



Skiing 99

Петр Старков

Жанр	Горнолыжный симулятор
Издатель	Sierra
Разработчик	Sierra Sports
Требуется	Pentium 90, 16 Mb
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb, 3D-уск.
Multiplayer	Hot Seat

Вот и наступила неотвратимая зима. Надо думать, что это время года дает повод для торжества не только пресловутому крестьянину, но и огромному количеству любителей проводить свой отдых в условиях, гораздо более экстремальных, нежели озаренные солнцем мирные пляжи. Конечно, в первую очередь таких людей манят воспетые многочисленными поэтами склоны гор. На мировых высокогорных курортах давно уже лежит снег, и толпы счастливчиков наслаждаются ярким солнцем и головокружительными спусками.

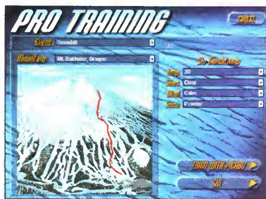
Однако это – удовольствие не для каждого. Впрочем, для счастливых обладателей персональных компьютеров нет ничего невозможного. В нашем распоряжении целый виртуальный мир, в котором есть те же горы, то же солнце и те же лыжи. Sierra Sports выпустили продолжение Ski Racing – своеобразный add-on – Skiing 99.

Потренируйся!

Как и в оригинальном проекте, в продолжении нам предстоит бороться против вымышленных персонажей. Подобная перспектива несколько расстраивает. Конечно, мастера горных лыж пользуются у нас несколько меньшей популярностью, чем, скажем, гонщики Формулы-1, но уж ведущую десятку отобразить стоило. А так, существует лишь возможность потренироваться с настоящей Пикабо Стрит. Так что придется фантазировать самим.

Радует то, что трассы по-прежнему будут соответствовать реальным. А индивидуальный ландшафт каждого спуска скрасит своей проработкой разочарование от присутствия ненастоящих лыжников. Соревноваться все так же можно во всех ведущих дисциплинах. Также вам доступны разнообразные статистические выкладки.

Что касается уровня подготовки соперников, то он, безусловно, высок.



Даже научившись проходить трассу без ошибок, вы будете обгонять исключительно сошедших с дистанции, а для выхода на лидирующие позиции тренироваться придется очень и очень долго.

Отработай технику!

Несмотря на то, что горнолыжный спуск можно причислить к одной из попыток человечества подчинить себе скорость, сравнивать его, к примеру, с автогонками нельзя. Гораздо умест-



нее будет провести параллель с движением под парусом, где все зависит от ветра (в нашем случае – от силы притяжения), а вы можете маневрировать и использовать его силу для перемещения в нужную сторону.

Как оказалось, тонкостей в управлении лыжами гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд. Отсюда вытекает и значительная сложность в моделировании процесса движения. Тем, кто когда-либо стоял на горных лыжах, не надо рассказывать, что во время спуска, в зависимости от рельефа трассы, покрытия и массы других причин, опорно-двигательный аппарат человека испытывает различные нагрузки, на которые реагирует, и таким образом контролирует маневры. При игре за компьютером ваше «мышечное оборудование» нагрузок, сообразных рельефу, не получает. Вся информация поступает исключительно визуально. Так, например, вы собираетесь поворачивать направо, уклоняетесь, разворачиваете лыжи, но внезапно обнаруживаете, что вас сносит вниз и поворот остается невыполненным. Все просто: уклон стал гораздо круче. Увидеть это на мониторе чрезвычайно сложно, а на приличной скорости – попросту невозможно. В реальных же условиях изменившиеся нагрузки на ноги предупредили бы вас заранее. Поэтому, перед стартом в основном соревновании, приходится десятки раз проезжать по трассе и запоминать ее буквально наизусть (этот недостаток программисты устранить не смогли – да и стоило ли?). Хотя создатели игры сделали практически все возможное, чтобы доставить вам через монитор максимум информации.

Наверное, стоило бы разнообразить технику поворота. Так, если классические приемы Ингемара Стенмарка выполняется легко и красиво, то знаменитые атакующие прыжки-повороты в стиле Альберто Томбы даются с большим трудом. Поэтому наиболее близкими к реальности получаются скоростные дисциплины. Хотя и с имеющимися возможностями на скользких трассах освоиться не так-то просто.



Отдохни!

Чисто технически игра сделана на редкость грамотно, и определенный эффект погружения в атмосферу рискованного способа отдохнуть достигается. Чему способствует отличная графика. Если включить режим просмотра, то наслаждаться окружающим вас миром можно будет по полной программе.

Неплох и звук. Во время спуска свистит в ушах ветер, слышен скрежет кантов по снежному покрытию – просто отлично.

В меню выбора места действия вам будут представлены фотографии склонов с прорисованным контуром трассы. Кататься можно во всех местах, входящих в программу соревнований. На горизонте вас будут развлекать великолепные пейзажи меланхоличных снежных вершин, придется пересекать многочисленные ледники. Любопытен вид канатной дороги, что везет курортников на вершину, правда, самих пассажиров заметить не удастся.

Надо сказать, что физика движения проработана великолепно, а возможность наблюдения за происходящим с разных точек вызывает ликование. Особенно это касается вида «из глаз», когда вы можете обозревать только кончики лыж и трассу, летящую на вас с бешеной скоростью, тем более что снежное покрытие прорисовано так же здорово, как и все остальное. Однако злоупотреблять этим положением камеры все же не стоит – так, для разнообразия.



Посмотри на результат

В итоге мы получили очень приличный горнолыжный симулятор. Он в достаточной степени интересен не только в режиме одиночной игры, ведь и Hot Seat дает хорошую возможность посоревноваться с семьей или друзьями.

Несколько портит творение популярной компании уже упомянутая выше переусложненность. Согласитесь, не у многих хватит терпения в двадцатый раз падать на крутом склоне какой-нибудь горнолыжной трассы и потом начинать все сызнова. Однако, усидчивые «лыжники», а тем более те, кто обладает игровыми устройствами с обратной связью, наверняка оценят произведение.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Реализм	●●●●●●●●●○

Рейтинг 6.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Александр Лашин, Игорь Бойко

Шахматные Баталии

Жанр	Шахматы
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Empire Interactive
Издатель в России	ДОКА Медиа
Требуется	Pentium 90, 8 Mb RAM
Multiplayer	Hot Seat, TCP/IP, IPX, modem, null-modem

"Анимация шаха. При включении этой опции фигуры поворачиваются к Королю и что-нибудь делают".
Из мануала

Дебют

В свое время игрушка Battle Chess положила начало новому направлению в компьютерных шахматах, в котором особое внимание уделялось внешнему оформлению партии. При взятии фигур разворачивались красочные схватки, сопровождавшиеся отличной (по тем временам) 3D анимацией и жутким треском PC-скрипера. Народу игра понравилась, что и повлекло вполне естественную волну подражаний. На гребне которой в конце 1997 года засветилась Combat Chess от Empire Interactive. Она даже удостоилась чести быть пропесоченной в нашем микроревью (см. «НИМ» №9). "Родная" версия явно не пришлась по вкусу нашему автору, что и отразилось в пятибалльном рейтинге. И вот у нас появилась возможность прицениться к Combat Chess повторно - ее локализованную версию "Шахматные Баталии" выпустила компания "ДОКА Медиа".

Сами мы не местные

О локализации. Мда... плохо, и это еще мягко сказано. Встречались нам неудачные фирменные локализации, но настолько топорная попалась впервые. Качество перевода просто удручает. И это касается не только мануала, но и игрового интерфейса. Из элементарной фразы «Don't show this again» возникло «Не говори мне это опять». А ведь можно было и по-русски. Переведенный мануал (он же Help) получился просто "никаким". Вот, к примеру, описание кнопки «2D доска»: «Эта кнопка выносит на экран двухмерную 2D доску». Складывается впечатление, что перевод сделан битым Stylus'ом трехлетней давности. Да так и оставлен.

Есть и множество других веселых моментов, в плане чисто очипяточном, но, поелику сами грешны...

В общем, из чисто дружеских побуждений хотелось бы посоветовать перенимать опыт конкурентов: у того же "Амбера", например, мануал "ЖАРа" получился просто бесподобным.

Кому адресовать очередное огорчение, непонятно, но оно имеет место быть: запустить игру удалось лишь напрямую с CD-ROM'а. Все попытки заставить работать проинсталлированную программу с винчестера разбивались о нераскрытие файла на компакте. Проверяли на трех машинах, результат - одинаковый. Впрочем, если играть с сидюка, то никаких проблем, за исключением естественной тормознутости всего процесса, не возникает.

Не видать за соснами леса

Статичная графика в «Шахматных Баталиях» хороша: 3D, да в True Color, да в высоком разрешении. Но как только на экране начинается движение, все, что мы видим, сливается с CD - со всеми вытекающими... И положение не спасают ни тени, ни полупрозрачные текстуры, ни прочие приятные мелочи. Неудачно и само изобразительное решение: за достаточно крупными фигурами просто не видно доски, как ты ее не верти с помощью доступных опций. Да и кто из нас во время партии хоть раз в жизни крутил доску? Очень скоро приходишь к выводу, что единственный приемлемый вариант - классический плоский. У которого, впрочем, имеется свой "пролет" - компьютер двигает фигуры с такой скоростью, что глаз не успевает заметить их перемещение. Вы ждете хода оппонента, а он, оказывается, уже сделан.

Анимация по меркам сегодняшнего дня смотрится как день вчерашний. А еще по замыслу разработчиков фигуры на доске должны как бы "жить" собственной жизнью, что выражается в определенном наборе движений... которые через пару минут опять заставляют лезть в настройки в поисках отключающей опции. Ибо все это опять-таки "жрет" время и отвлекает от того, ради чего мы, собственно, и играем - от самой игры.

Завершить разговор о графике можно еще одним намеком. В свое время Snowball Interactive взяла и переделала в процессе локализации морально устаревшую графику Legal Crime. И получила вполне конкурентоспособного "Дона Капоне".

Звук в шахматах всегда был на N-ом плане, посему ограничимся кратким обобщением: хороший звук, да и музыка неплоха, практически не надоедает.

Прочее

Ну, и наконец о том, ради чего, собственно, садятся за шахматы. На простейшем уровне сложности компьютер ведет себя подобно человеку, впервые посчитавшему количество полей на шахматной доске, т.е. достижение победы особых проблем не представляет. А вот если выставить силу искусственного интеллекта по максимуму, то приготовьтесь ко встрече с мастером. Которого, при желании, можно заставить ошибаться с заданной частотой - есть и такая странноватая "фича".



Вы можете что-нибудь разобрать в этом нагромаждении фигур? Играть так совершенно невозможно

Кстати, издатели утверждают, что Chess Engine игры написан чемпионом мира 1997 года по шахматному программированию.

Поиграть в сетевой вариант нам тоже не довелось. По указанному в описании адресу для поиска противников - http://www.empire.co.uk - расположен весьма запутанный сайт целой компании Empire Interactive, где мы так и не смогли "... через игровой сервер соединиться с любым партнером". Нет, если порыться, то там можно раскопать три ссылки на весьма представительные шахматные сайты, но каким образом они относятся именно к Combat Chess - непонятно.

Эндшпиль

Утешительным его не назовешь. Некачественное описание и устаревший дизайн делают покупку «Шахматных Баталий» малопривлекательной. В этом плане мы полностью согласны с мнением по поводу Combat Chess обозревателя сайта Games Domain: лучше поиграйте в ChessMaster 6000.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●○○○○○○

Рейтинг 5.3

Алексей Медведев

European Air War

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	MicroProse
Разработчик	MicroProse
Требуется	Pentium 166,32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	DirectPlay

Урожайная в этом году осень, я вам доложу. Сколько симуляторов-то вышло! Боюсь, что пальцев на руках не хватит, чтобы все перечислить. Это с одной стороны, а с другой - становится немного грустно. Почти все ожидаемые игры уже вышли: MiG-29 и F-16 от NovaLogic, Israeli Air Force от Jane's, Microsoft Combat Flight Simulator от сами знаете какой фирмы, F22: Total Air War от D.I.D. А вот Fighter Squadron: Screaming Daemons в очередной раз перенесен на 1999 год. Во что играть-то будем? Но пока отчаиваться рано, так как недавно появился еще один претендент на звание лучшего авиационного симулятора самолетов времен второй мировой войны – детище MicroProse под названием European Air War. Microsoft Combat Flight Simulator уже был здесь разобран по косточкам, а теперь пришла очередь следующего кандидата.

На сей раз пропустим традиционное словоблудие про прекрасную и обожаемую фирму MicroProse, так как вы все это читали тысячу раз и можете рассказать не меньше меня. От именитых фирм всегда ждешь чего-то особенного! А так как European Air War еще и противник Microsoft Combat Flight Simulator, то вполне логично их сравнивать!

Общее впечатление от игры? Опять понравилось... И это притом, что я специально создавал у себя скептическое настроение. Ну не может же быть, чтобы все последние игры были хорошими!! Посмотрите рейтинги в предыдущих номерах. Так же не может быть... наверное... Боюсь, что и в этот раз сильно поругать не получится.

С чего начинается игра? Конечно, с заставки. В EAW вступительный ролик выполнен очень прилично, хотя конечно сейчас этим никого не удивишь. Пожалуй, в MS CFS ролик похуже был.

Первое впечатление от графики просто прекрасное. Акселератор используется на полную катушку! Земля затекстурена и билинейно отфильтрована, мипмаппинг используется грамотно. В наличии Lens Flare и прочие прибамбасики. Все в норме и очень симпатично. Но со временем осознаешь, что земля плоская, как блин, и хотя китов и черепахи не видно, начинаешь подумывать, что предки были не так уж и не правы, а Джордано Бруно не напрасно сожгли на костре. Можно, конечно, изредка разглядеть некоторые неровности, но где же горы?! Даже моих скромных познаний в географии достаточно, чтобы различить те же Альпы. В Microsoft Combat Flight Simulator горы, пускай и абстрактные, присутствовали.

По-пижонски сделан след от винта. Летя на «Мустанге», любуешься желтыми полосочками, в которые раскрашен винт. MS CFS отдыхает!

Море впечатлений можно получить при полете на восходе или закате. Combat Flight Simulator опять может стоять в сторонке! Кабина самолета окрашивается различными цветами в зависимости от ракурса солнца. Небо нежного розового цвета!

А вот текстуры земли уж очень однообразны. Веселые лоскутки всех оттенков зеленого цвета, конечно, очень даже симпатичны, но в таком огромном количестве выглядят совсем одинаково. В современных симуляторах присутствие земной растительности является стандартным атрибутом. И если MS CFS баловал игрока отдельно стоящими деревцами, то EAW щедро одаривает уже целыми лесами. Деревья, конечно, выглядят пока что не очень, но зато их количество впечатляет!

Те читатели, которые уже видели European Air War, наверняка подумают, что я слишком заелся. И будут совершенно правы! Единственный недостаток графики - плоская поверхность земли. В целом, я даже затрудняюсь с точки зрения графики однозначно заявить, какая из игр лучше. Разные они. Microsoft Combat Flight Simulator создает гнетущее, мрачное настроение. А глядя на European Air War и не скажешь, что воевать приходится: весело все, нарядно, как новогодняя елка. Так что можете выбирать по настроению, во что играть!

Модели самолетов очень приличные. Видимо, разработчикам так они понравились, что те предоставили игроку возможность любоваться собственным самолетом под любым ракурсом. Причем при минимальном удалении от самолета в кабине можно увидеть летчика, правда, слегка плоского... Впрочем, точно так же дела обстояли и у MS CFS.

Виды из кабины, в принципе, аналогичны видам в MS CFS. С точки зрения чтения показаний приборов 2D-кокпит чуть удобней виртуальной 3D-кабины. Не может не радовать возможность скроллирования экрана. Padlock – воистину незаменимейшая вещь в авиасимуляторах, и его реализация в European Air War хороша. С его помощью можно отслеживать соратников, врагов, а также наземные цели.

Полетать дадут на большом количестве самолетов, вот только бомбардировщиков среди них нет (вот дождемся Fighter Squadron: Screaming Daemons over Europe!). Список образцов авиационной техники естественным образом почти совпадает с аналогичным из Microsoft Combat Flight Simulator. Вот он: P38-H,J Lightning; P47-C,D Thunderbolt; P51-B,D Mustang; Hawker Hurricane; Hawker Tempest – V; Hawker Typhoon Mk-1B; Supermarine Spitfire-IA, IXC, XIVE; Fw190-A8, D9; Bf/Me109-E4, G6, K4; Me110-C,G; Me262-A1. В MS CFS самолетов все же поменьше, но зато имеется открытый интерфейс, с помощью которого можно добавлять совершенно любые летательные аппараты. Так что в этом смысле с MS CFS сложно состязаться. Но вот в чем вопрос... Нужно ли?

Тренировочных миссий нет, а жаль. Есть Quick Start, Single Mission и три кампании. Жмем на Quick Start - и вы уже в кабине самолета, а чуть впереди - толпа врагов. На любителя, конечно, но режим столь же старый, как и первый симулятор. Single Mission более продвинут. Есть возможность задать погодные усло-



вия, тип вражеского и своего самолета, количество противников и союзников, даже можно записать зто чудо, чтобы потом поделиться с друзьями. До полноценного редактора, конечно, не дотягивает, но, в принципе, и так сойдет.

Как уже выше было сказано, в игре насчитывается три кампании: Battle of Britain 1940, European Theater 1943 и European Theater 1944. Летать можно, как вы уже наверное поняли, за англичан, американцев и немцев-фашистов. Русские, как всегда, отсутствуют...

Миссии определены заранее и, при минимуме возможных заданий (сопровождение своих бомбардировщиков, перехват, бомбардировка), достаточно разнообразны. По крайней мере, скучать не приходится. Конечно, не стоит ожидать каких-либо намеков на необычные сюжетные ходы. Кажется, только Strike Commander был способен заставить игрока мучиться над прохождением очередной миссии только для того, чтобы посмотреть, что же будет дальше с главным героем. Так что в очередной раз (нам не привыкать!) придется бороться с врагами ради самого процесса. А сам процесс в зтой игре очень даже интересен.

Какой кайф, доложу я вам, летать на Ме-262! Когда со свистом проносишься мимо тарахтящего винтового самолета, возникает особое чувство! Правда «особое чувство» улетучивается со скоростью сгорания реактивного топлива, потому как топливо заканчивается быстро, а еще быстрее заканчиваются снаряды к пушке. И как летчики в те времена летали-то? Хоть убей - не пойму. В азарте можно меньше чем за минуту выпустить весь боезапас, оставшись с висящими на хвосте противниками. Поэтому, вот вам первый совет: стреляйте только тогда, когда уверены, что попадете, на все 200%.

Модель повреждений очень хороша! Я как-то раз умудрился пролететь на Ме-110 на маленьком расстоянии от В-17. И что же, вы думаете, произошло? У меня снесло именно ту часть крыла, которой я задел бомбардировщик, при зтом В-17 также получил повреждения. Факт, конечно, спорный с точки зрения физики, но очень впечатляющий с точки зрения игры. Все же развивается жанр!

Не заставит себя ждать и второй совет: цельтесь в действительно важные агрегаты самолета. Можно долго стрелять в фюзеляж, но попадание в кабину гораздо зффективней. Мертвый летчик самолетом управлять уже не может. Если меткости не хватает, чтобы попасть в кокпит, то цельтесь в двигатели. Поражение системы охлаждения ведет к перегреву и, соответственно, заклиниванию. А если вам попали в мотор, и из него повалил дым, то не спешите покидать самолет, может быть, еще удастся его посадить. Настоятельно не советую близко подлетать к бомбардировщикам под обстреливаемым ракурсом. Палят они со всей дури, и, кстати, очень часто попадают.

И, наконец, третий совет. Так как боеприпасов вам при любом раскладе все равно не хватит, активно используйте в бою клавишу TAB. С помощью ее вы можете управлять своими ведомыми, узнавать вектор на ближайшего врага, если тот не находится в пределах видимости, и много других полезных вещей. Так что, если у вас закончились патроны, - воюйте ведомым!

Искусственный интеллект в European Air War на высоте. Microsoft Combat Flight Simulator уже долго ругают в Интернет за реализацию AI, хотя лично мне она понравилась. В MS CFS враги ведут себя по-человечески, они ошибаются, что не может не радовать. В EAW вы такого не увидите. Не ждите, что у вас получится запудрить голову противнику, чтобы тот сам грохнулся на землю. В целом враги ведут себя очень разумно и делают именно то, что надо. На игрока всей толпой не набрасываются; если необходимо охранять бомбардировщики, то они их охраняют, а если им поставлена цель уничтожить что-либо, то они зто уничтожают. Бомбардировщики - зти плотно держат строй и не дают приблизиться.

Но вот ваши ведомые могут нанести больше вреда, потому что точно так же, как и в MS CFS, могут в вас врезаться. Пренеприятная особенность. Зато они могут вовремя подсказать, что на хвосте повис враг, за что им огромное спасибо. Сильного косоглазия у союзников замечено не было, но не думайте, что вам удастся пройти игру "на халяву".

Хотелось бы сказать пару ласковых слов про звук. В прямом смысле. Рев двух десятков бомбардировщиков известен еще с детства из фильмов про войну, его нельзя спутать ни с каким другим звуком. А, летая за немцев, аж слезу прошибает, слушая их: "Ya, Ya, naturlich" и что-то там еще. Сразу вспоминается школа, урок, и ласкающие слух гортанные звуки немецкого языка... А свист падающей бомбы способен заставить соседскую бабульку побросать все дела и бежать в бомбоубежище...

В качестве некоего бонуса MicroProse добавила мини-знциклопедию по самолетам времен WWII. Кроме стандартных моделей и текста, можно полюбоваться фрагментами военной хроники. Но зто так, для общей зрудиции. Для получения же высшего образования есть еще и летная школа - HTML-странички, которые (на английском разумеется) обучат вас мастерству ведения воздушного боя. Читать довольно любопытно.

Ну а теперь многопользовательский режим. В этом режиме European Air War вряд ли сможет пошатнуть позиции Microsoft Combat Flight Simulator. Всего шесть человек одновременно могут участвовать в игре по Интернет. Но, с другой стороны, те, кому понравился EAW, всегда смогут хорошо провести время, убивая друг друга. Виртуально, конечно.







Выносить окончательный вердикт о том, какой же авиасимулятор самолетов второй мировой войны лучший, пока еще рано, так как не рассмотрен последний кандидат на столь высокое звание - Jane's WWII Fighter, который уже ожидает своей нелегкой участи. Но об этом в следующий раз. А пока ждите и играйте в European Air War. Очень рекомендую.

Игровой интерес ●●●●●●●●●○
Графика ●●●●●●●●●○
Звук и музыка ●●●●●●●●○○
Реализм ●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.9

Время освоения: от 1 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Алексей Медведев

Jane's World War II Fighters

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Jane's Combat Simulations
Разработчик	Jane's Combat Simulations
Требуется	Pentium 200, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Multiplayer	IPX, Internet

Об играх, разработанных Jane's Combat Simulations, можно говорить долго. Кроме откровенно провального Israeli Air Forces, эта компания выпускала исключительно отличные игры, и Jane's World War II Fighters не стала исключением. Если вы видели F-15, то, я думаю, сможете примерно представить, как выглядит WWII Fighters. Пусть вас не смущает название WWII Fighters, в недалеком прошлом все слышали о ней, как о Fighter Legends.



Мой боевой конь Мустонг

Эта игра - уже третий по счету авиасимулятор боевых самолетов времен второй мировой войны, выпущенный в конце 1998 года. Между новинками развернулась жесткая конкуренция. Про Microsoft Combat Flight Simulator и European Air War вы могли прочитать в прошлом номере журнала. Совершенно неожиданно в борьбу за звание лучшего симулятора года включился Luftwaffe Commander от SSI. После предварительного ознакомления с Luftwaffe Commander я могу авторитетно заявить, что победитель уже известен. Какая игра стала лучшей, вы узнаете в конце этой статьи.

Это сладкое слово fps

Единственным недостатком WWII Fighters являются заоблачные требования к компьютеру игрока. Если у вас установлен процессор ниже Pentium II, меньше 64 Mb оперативной памяти и нет трехмерного акселератора, то она не для вас. Рискнув ее запустить, в лучшем случае вы потеряете некоторое количество нервных клеток, а в худшем – разобьете свой компьютер. Не стоит также рассчитывать, что вам поможет старый акселератор. С первым 3Dfx Voodoo вы не получите минимально необходимых для нормальной игры fps'ов. Графический движок поддерживает Glide, OpenGL и Direct3D. Поддержка Glide не помогает первому Voodoo совершенно. Максимальное количество кадров в секунду на P166 MMX с первым монстром – 5-8, а в этом случае играть совершенно невозможно. Вот и ваш покорный слуга поглядел на это безобразие и провел небольшой апгрейд. Pentium 166 MMX и Diamond Monster были безжалостно проданы, а взамен приобретены Mendocino и Creative Graphics Blaster Riva TNT. После запуска на новом компьютере игра ожила, количество кадров увеличилось до приемлемых 40. Так что, если вы подумываете нормально поиграть в Jane's WWII Fighter, а комплектация вашей персоналки не дотягивает до описанных выше параметров, то самое время подумать о модернизации. Если же вы все-таки рискнете запустить в старой комплектации, то вот вам мой совет: выставляйте минимальную детализацию всего на свете. Нервы надо беречь.

Счастливым обладателям видеокарточек на основе чипа Riva TNT могу посоветовать выставлять в настройках Direct3D, он гораздо быстрее OpenGL.

Красотища-то какая!

Столь высокие системные требования заставляют ожидать чего-то выдающегося, и эти ожидания оправдаются. Конечно, все это мы уже видели не раз, но не на таком уровне реализации.

По-настоящему трехмерные облака. Сколько раз я уже хвалил это небо! Чуть ли не в каждой игре я описывал красоты, но WWII Fighters уделал их всех. Облака представлены и текстурами, и различными уровнями тумана, и даже некими трехмерными объектами! Ну, молодцы! А вот расхваленные в Microsoft Combat Flight Simulator и European Air War восходы и закаты солнца и в подметки не годятся тому буйству красок, которое вы увидите в Jane's-овских симуляторах истребителей.

Текстуры земли просто великолепны и отличаются разнообразием (European Air War, отдыхай, дорогой!), в меру реалистичные (Microsoft Combat Flight Simulator – марш на полку!), с большим количеством уровней мип-маппинга.

Модели самолетов и прочей военной техники выполнены на "отлично". Узнаются с первого раза и реалистично разрисованы. Прямо-таки радуют пехотинцы! Резво бегают по полям, им даже каски и шинели не мешают.

Попадание в землю (читай – промах по наземной цели) из авиационной пушки или пулемета - и фонтанчики от снарядов бегут по поверхности. Попадание в грузовик (читай - промах по земле) - взрыв, небольшой пожар, и голый остов бывшего автомобили напоминает о том, что нет ничего вечного.

А эти трогательные деревца! А эти блики от солнца на металлической обшивке самолета! А этот чудес-



Через пору секунд Хенкелю стонет горораздо хуже

ный lens flare при включенной внешней камере! А это проклятое слепящее Солнце! А эти отлетающие гильзы от снарядов!

Как говорится, слов нет, одни эмоции.

Начинка

Любой продукт от Jane's по сути является развернутой энциклопедией на заданную тему. Такого огромного количества информации вы не найдете ни в одной конкурирующей игре. Вашему вниманию представлены не только исчерпывающие сведения о тактико-технических характеристиках летательных аппаратов, но и качественные трехмерные изображения основных агрегатов самолетов, а также видеоролики.

Кроме того, вы сможете увидеть настоящие музейные экспонаты – живых асов времен второй мировой! И не только увидеть, но и услышать! В нескольких видеофрагментах они расскажут о достоинствах и недостатках самолетов того времени. Познавательно, скажу я вам.

World War Fighters

Много их было! Но потрогать руками вам дадут лишь несколько. За фашистов можно полетать на Fw-190A-8, Me-262A-1a и Bf-109G-6. Союзники представлены Republic P-47D Thunderbolt, North American P-51D Mustang, Lockheed P-38J Ligthning и Supermarine Spitfire MKIX.

Кабины самолетов выполнены просто отлично! Несмотря на то, что виртуальный кокпит является единственным видом кабины, показания приборов читаются великолепно. Чрезвычайно приятно наблюдать, как органы управления отрабатывают ваши воздействия.

Отличия летных моделей самолетов чувствуются сразу. Me-262 не спутаешь ни с каким другим самолетом – это уж точно! Да и Lightning тоже существенно различаются. Летать не слишком сложно, тяжело воевать. Режимы летной модели варьируются от простой до сложной, причем переключение между режимами возможно прямо во время полета.

Разработчики потрудились на славу над моделью повреждений. Уж как я восторгался над ее реализацией в European Air War, но Jane's World War Fighters обошла конкурента. И точность теперь от игрока требуется филигранная. Сколько времени надо потратить, чтобы убить этого чертового мелкого пехотинца! Самолет, к счастью, слегка крупнее, но и в этом случае требуется недюжинная меткость! Осколки от разрыва бомб могут основательно покалечить вашу машину, если та окажется в зоне поражения.

Зато какое эстетическое наслаждение можно получить, повредив врагу элерон и наблюдая, как он не может справиться с управлением. А отлетающие куски обшивки, обнажающие шпангоуты. А погнутые винты! Ну где еще вы видели такое великолепие?

Об искусственном интеллекте. Если в Microsoft Combat Flight Simulator ошибки компьютерных летчиков вызывали лично у меня положительные эмоции, то в World War II Fighters откровенные ляпы просто начинают нервировать. Совершенно нормальным для этой игры событием является столкновение ваших ведомых прямо на взлете. Очень также «радует», когда ваш фронтовой товарищ во время штурмовки зазевается и лишит вас хвостового оперения. А уж про противников я вообще молчу. Не советую вам играть с ними в «слабачка». Враги не отворачивают никогда! Единственное утешение, что с пилотированием у них не очень хорошо. Могут и не выйти из пикирования.

Арденнская операция

Jane's World War II Fighters существенно отличается от своих конкурентов режимом кампаний. В этой игре кампания всего одна, но играть можно как за союзников, так и за фашистов. Исторически она соответствует Арденнской операции (конец 1944 – начало 1945 года), которая вместе с действиями СССР на восточном фронте предрешила исход Второй Мировой. В итоге получается чуть более 30 заданий. Не так уж мало, учитывая их сложность.

Кроме кампаний, есть также одиночные миссии, в число которых входят и тренировочные. Для тех, кто желает позаниматься творчеством, существует встроенный редактор миссий.

Традиционные ложки дегтя

Мне самому становится интересно, надоест ли мне когда-нибудь затрагивать одну и ту же тему. Русские, извините, советские люди в Великой Отечественной (отечественной, заметьте) войне воевали! Все мои скромные познания в современной истории и недавно вытащенные с пыльных полок книги, в которых я искал истину, прямо-таки вопят об этом! Это наши отцы, деды и прадеды воевали! Они летали на замечательных самолетах и сбивали фашистов! Товарищи, или господа, если вам угодно, разработчики! Потрудитесь, пролистайте учебник истории. Нечестно ведь! Только Confirmed Kill от Eidos, который должен появиться в 1999 году, да Luftwaffe Commander от SSI предоставят нам возможность полетать на родных самолетах. А что спецам из Jane's помешало нас порадовать, а? Вот вам за это первую ложку.

Суперреалистичность модели повреждения иногда подводит. То, что может погнуться от удара в воздухе, при ударе о землю обычно ломается. А если есть чему взрываться, то обычно оно взрывается. По идее, в Jane's WWII Fighter's можно упасть на землю с огромной высоты, и в результате у вашего самолета поотваливается все, что только может отвалиться, но кабина с мужественно вынесшим эти безобразия летчиком останется целой. Не верю! Получайте вторую!

И, наконец, третья, за самую большую ошибку. Учитывая некоторую странность в поведении ведомых, необходимо было предусмотреть возможность управления подчиненными.



Качества виртуальной кабины впечатляет!



Обратите внимание какие красивые лохматья остались от крыла моего самолета. Мда, шутки с Me-262 плохи

Раздача слонов

Если вы внимательно прочли эту статью, то вам станет ясно, какой игре я присваиваю столь высокий титул. Итак, барабанная дробь: победителем стал... Jane's World War II Fighters. Претендентов на остальные места рекомендую ранжировать по собственному вкусу, так как все конкурсанты прекрасно реализованы. Если кто со мной не согласен, то милости прошу, охотно с вами подискутирую.

Игровой интерес ●●●●●●●●●○
Графика ●●●●●●●●●●
Звук и музыка ●●●●●●●●●○
Реализм ●●●●●●●●○○

Рейтинг 9.1

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

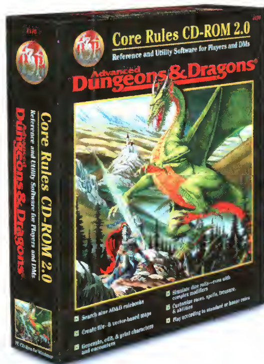
Chaos Mage

AD&D Core Rules CD-ROM 2.0

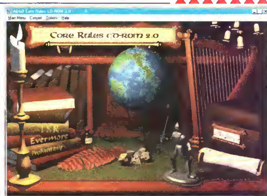
Жанр	Мультимедийная энциклопедия
Издатель	TSR, Inc.
Разработчик	TSR, Inc., Evermore Entertainment, Inc., ProFantasy, Inc.
Требуется	Pentium 75, 16 Mb RAM

Уже во второй раз TSR, Inc. порадовала геймеров электронным справочником по своей ролевой системе Advanced Dungeons&Dragons. Однако учтите, что Core Rules (CR) имеет весьма отдаленное отношение к компьютерным ролевым играм. Это - настоящая энциклопедия, которая будет полезна всем игрокам в настольные ролевые игры по системе AD&D, как опытным, так и начинающим. И это - много больше, чем просто сборник книг в файлах. Система содержит множество полезных примочек, значительно облегчающих игровой процесс как самим игрокам, так и ведущему игру. Используя Core Rules, даже неопытные игроки могут легко создавать персонажей, а ведущий сможет автоматизировать такие процессы, как генерацию сокровищ по таблице из Dungeon Master Guide. Вы получите справочную информацию о любом объекте, правиле, таблице или заклинании в AD&D.

Все возможности системы объединены оболочкой с простым интерфейсом в виде "рабочего стола Dungeon Master'а". На нем вы найдете несколько предметов, каждый из которых соответствует одной из функций Core Rules:



Статуэтка воина - Программа генерации персонажа
Книги - Линки на сайты разработчиков
Верхняя книга - Основные книги правил в формате RTF + Tome of Help
Игральные кости - Навороченный имитатор дайсов
Глобус - Два редактора карт
Шкатулка - Утилиты для DM'а
Свеча - Выход из программы



Игральные кости

Дайсы - основное орудие нелегкого труда игроков и DM'а. Их не так-то просто купить из-за ограниченной популярности настольных RPG в нашей стране. Многим приходится довольствоваться самодельными или программными генераторами случайных чисел. В состав CR включен один из таких генераторов. Он очень неплох, но не может сравниться с "живыми" дайсами. Этот генератор позволяет комбинировать броски любых дайсов с любыми модификаторами, например (2d12+6) + (6d6-2).

Книги

У нас сложно достать TSR'овские книги правил по AD&D, да и стоят они недешево. Хотя изучать правила по файлам не так удобно, но Core Rules может стать неплохой и доступной альтернативой покупке печатных книг.

Из первой версии Core Rules CD во второе издание перекочевали следующие книги:

Player's Handbook - этим сказано все, здесь изложены основные правила системы. Все остальные тома - ее расширения и дополнения.

Dungeon Master Guide - обязательный мануал для каждого DM'а, с помощью которого ведущий сможет сделать игру по-настоящему увлекательной.

Monstrous Manual - описание сотен монстров, которые могут встретиться вам во время приключений. Врагов надо знать в лицо. Или в морду.

Tome of Magic - вам мало стандартных заклинаний? Здесь вы найдете сотни новых, относящихся к новым системам магии: wild magic, elemental magic, faith magic и др.

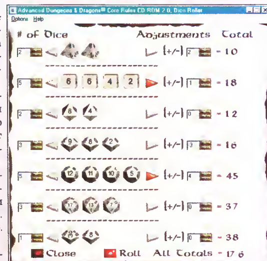
Arms & Equipment Guide - отличный и детальный источник знаний по оружию и доспехам - средневековым и чисто фэнтезийным.

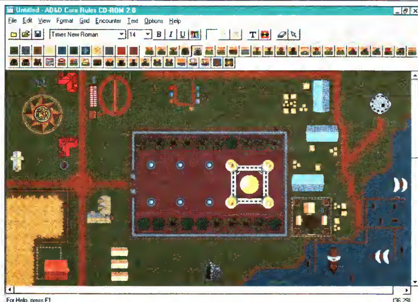
Во второй версии Core Rules появилось несколько дополнительных книг, значительно расширяющих рамки системы:

Dungeon Master's Option: High Level Campaigns - персонажи высоких уровней, усиленные магическими предметами и оружием, становятся невероятно могущественными, и мало что может представлять для них настоящий вызов. Эта книга помогает DM'у строить взаимодействие с такими персонажами.

Player's Option: Combat & Tactics - эта книга выводит сражение в AD&D за рамки простых бросков to-hit. В ней вводятся понятия маневров, оружейного мастерства и больших сражений.

Player's Option: Skills & Powers - игрок может использовать эти правила для еще более детального описания персонажа и придания ему боль-





шей глубины. Вводятся новые расы и новая система псионики.

Player's Option: Spells & Magic - используя этот источник правил, вы можете применять альтернативные системы магических и клерических заклинаний, такие как channeling и preserving/defiling magic. Вводится понятие spell point. Вам не нравится, что маг не может носить броню? Тогда, используя эти правила, вы сможете одеть своего волшебника в латы. Другое дело, чего это будет ему стоить ;) ...

Tome of Help - на мой взгляд, это самый интересный и, в то же время, простой источник информации в Core Rules. Это просто-напросто все те же книги правил, но в формате справочного файла Windows. Такой вид доступа к правилам и другой информации поднимает взаимодействие с системой на новый уровень. Во время игры масса времени уходит на поиск в книгах ответов на мелкие вопросы, уточняющие толкование правил или на поиск *точной* формулировки области действия и эффекта заклинания. С использованием в игре Tome of Help этот процесс занимает секунды. Пользоваться этим средством так же просто, как и любым справочным файлом в Windows. К тому же, его можно запускать и вне оболочки Core Rules.

Генерация персонажа

Обычно более опытные игроки помогают новичкам генерить первых персонажей. Используя CR, они смогут сделать это самостоятельно.

Процесс генерации сначала идет последовательно, но, начиная с некоторого этапа, становится возможным произвольное перемещение по "городу", наглядно иллюстрирующему этот процесс, начиная с *накидки* атрибутов и заканчивая выбором снаряжения. Доступно два режима генерации - по правилам Core Rules или по Player's Option.

Генерация начинается с выбора одного из десяти методов определения базовых атрибутов персонажа. Этот процесс обычно называют "*накидкой персонажа*". Далее следует выбор расы, класса, пола и портрета нового персонажа. В соответствии с выбранным классом производится выбор умений, как оружейных (weapon proficiencies), так и общих (non-weapon proficiencies). Некоторые классы, например Вор, имеют дополнительные возможности, которые вы также можете настроить. Завершает процесс генерации выбор снаряжения, оружия, брони и магических предметов. Если создание персонажа идет по продвинутым правилам Player's Option, то на каждом из этих этапов раскрываются дополнительные детали. Например, на этапе выбора специальных возможностей вы можете определить минорные псионические силы персонажа (wild talents).

Закончив генерацию, вы можете распечатать таблицу описания персонажа (character sheet) или конвертировать ее в HTML-файл.

Домашние правила

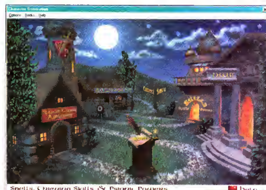
Наряду со стандартными правилами игры, многие DM'ы используют свои Home Rules, т.н. домашние правила. Иногда они просто расширяют и дополняют систему, но иногда и несколько видоизменяют ее. Core Rules позволяет полностью настроить ее на эти правила, используя *DM's Toolkit*. С правилами можно делать все что угодно. DM может адаптировать систему правил под свой собственный игровой мир. Вы можете создавать новых монстров, новые заклинания и псионические силы, магические предметы, редактировать любые таблицы из Dungeon Master Guide. Новые данные интегрируются в систему и в дальнейшем используются в работе.

Рисуем миры

Core Rules включает в себя два мощных редактора карт, при помощи которых вы сможете создать образ своего фэнтезийного мира.

Map Maker. Приходилось ли вам рисовать карты к WarCraft II? Если да, то эта программа покажется вам знакомой. Да и интерфейс у нее почти такой же. Вы можете рисовать карты мира, планы подземелий и карты городов. Технически это один редактор, но с тремя разными наборами объектов.

Campaign Mapper. Если вы подходите к созданию карт *очень* серьезно, то, воспользовавшись этим, более сложным, редактором, можно рисовать векторные карты. Редактор содержит огромное количество стандартных объектов, из которых можно составить отлично выглядящую географическую карту.



Оба редактора позволяют привязывать к картам сопроводительную информацию и даже обозначать места для сгенеренных в Core Rules random encounters.

* * *

Базовые правила AD&D достаточно просты, чтобы применять их без помощи каких-либо программных средств. Однако AD&D в комплексе - это не только базовые правила, но и целый пласт всевозможных наработок в AD&D'шной среде, созданных за десятилетия развития и совершенствования. Чтобы эффективно использовать весь этот опыт вы можете обратиться к информационной сокровищнице Core Rules 2.0.

И последнее: к сожалению, раздобыть коробку с этим сокровищем более-менее реально посредством ее заказа в виртуальном магазине. По крайней мере, мы ее прикупили именно там, на сайте:

http://www.amazon.com.

Цена на момент написания статьи - $47.25 США. Да, вместе с доставкой получится неплохая по нынешним временам сумма, но зато в плане replayability этой штуке, пожалуй, нет равных.

Владимир Рыжков

Anachronox

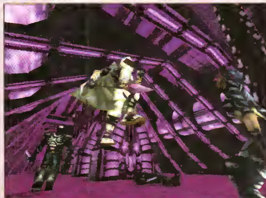
Жанр	RPG
Издатель	Ion Storm
Разработчик	Ion Storm
Дата выхода	середина 1999 года

С самого рождения Ion Storm развлекается тем, что испытывает наше с вами воображение. Ни один из разрабатываемых молодой компанией продуктов не является ни клоном, ни даже продолжателем традиций какой-либо уже известной игры (забудем о недоразумении, коим был "покупной" Dominion). Раз за разом, читая пресс-релизы об "ионных" творениях, я терзаюсь сомнениями. С одной стороны, здравый смысл подсказывает: СТОЛЬКО всего нельзя впихнуть в одну игру, по крайней мере, так, чтобы в нее потом можно было играть. Но, с другой стороны, в памяти всплывает список людей, занимающихся созданием этих воплощений амбициозности. Люди, сделавшие львиную долю ныне боготворимых игровых продуктов, да еще и собравшиеся вместе, способны на ранее невиданные вещи. Хотите пример? Anachronox – пока еще не рожденное детище Ion Storm. Такого мы еще не видели.

Краткое введение

Герой игры – частный детектив, являющийся одним из миллионов жителей Anachtorox – древнего города, построенного в незапамятные времена таинственной древней расой. Люди, заселившие город, живут среди обломков чужой цивилизации, не имея представления ни об их истории, ни о тайнах, которые таит в себе Anachronox. Действие игры начинается, когда нашего детектива нанимают для расследования загадочных происшествий, связанных с древними хозяевами города, и игроку открывается эпическая история о чужой цивилизации и о безумце, заставившем вселенную разрушаться... Пауза.





Снаружи

Нарушая сложившуюся традицию, отложу перечисление внутренних красот игры и скажу сначала пару слов об одежке, по которой ее будут встречать. Являясь RPG с видом от третьего лица, Anachronox, вне всяких сомнений, один из наиболее совершенных с технической точки зрения проектов среди игр своего класса на данный момент. Ion Storm применила переработанный движок Quake II, благодаря которому игра получит новенькие тени в реальном времени, нежное цветное освещение, туман и 24-битные текстуры. Вместо этапов от-лифта-до-лифта Anachronox предлагает нам локейшены наподобие тех, что имели место в Final Fantasy VII. Только тут их будет 168. Прибавьте к этому 189 монстров, 449 (!!!) NPC, головокружительные интерьеры полу-древнего, полу-футуристического мегаполиса, и вы составите примерное впечатление о том, каким Anachronox будет снаружи.

Изнутри

Детище Ion Storm не является RPG в общепринятом смысле. Разработчики видят своей целью, прежде всего, создание целостного, гармоничного мира, который игрок сможет исследовать, атмосферой которого проникнется. Лишь по воле муз в результате получается нечто, больше всего напоминающее RPG. В отличие от команды Cryo, создающей для своего Omicron'а вселенную, способную соответствующим образом реагировать на любые действия героя, господа из Ion Storm пошли по другому, менее сложному пути. В Anachronox просто было включено столько игровых элементов, сколько может понадобиться для реализации всех поворотов сценария. При разглядывании перечня частей, которые должны будут составить игру, создается впечатление, что этим людям просто не платят за то, чтобы проект был осуществимым. Судите сами.

Итак, нам предстоит управлять группой, включающей в себя не более трех персонажей. Всего в процессе прохождения Anachronox игроку встретится шесть NPC, желающих присоединиться к команде. Каждый из них будет руководствоваться собственными мотивами, и иметь, как и положено RPG'шному персонажу, несколько растущих со временем характеристик. Со временем игрок сможет перемещаться по городу, используя транспорт, и исследовать мир игры, начиная с любого понравившегося места. Примечательно, что иногда группа будет разделяться и придется руководить героями, находящимися в совершенно разных местах.

Хотя игра рассчитана, в основном, на одиночный режим, предусматривается и мультиплеер, правда, не как совместное прохождение, а лишь в виде поединков между выбранными персонажами.

Для борьбы со 189 врагами необходимо соответствующее количество оружия. Ion Storm решила эту проблему, позволив нам самим создавать его, комбинируя различные составные части. Особо одаренные мастера-оружейники смогут изваять царь-пушку, для использования которой понадобится сразу два персонажа. Бои будут происходить в некоей комбинации походового режима и игры в реальном времени, подобно тому, что мы видели в Final Fantasy VII. А еще – иногда будет необходимо размять кости, бегая и стреляя на манер старого доброго Q. И еще – представится возможность примерить шлем пилота, летая в лучших традициях Descent. И еще... и еще пять приятных штрихов в том же духе, содержание которых пока остается загадкой. Создатели игры называют эти игрушки-частушки-матрешки пижонским словом "mini-games" и особенно ими гордятся. "По сути дела, вы сможете делать все, что только можно делать в 3D" – говорит Том Холл (Tom Hall), дизайнер проекта и, по совместительству, президент Ion Storm.

Со стороны

Сложно предсказать эффект, который произведет Anachronox. Мы не видели игр, сделанных Ion Storm, не видели RPG с такой графикой и таким обилием всякой всячины внутри. В Anachronox, кажется, есть все. Но можно ли сказать, что там есть все, что нужно? Игра выглядит очень многообещающей, но мы не мечтали о такой игре. Или следует говорить "и не мечтали..."?

BIB The Tall

Baldur's Gate

Жанр	RPG
Издатель	Black Isle/Interplay
Разработчик	BioWare
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb
Multiplayer	Internet

Игру ждали долго и, что самое приятное, она полностью оправдала возлагавшиеся на нее надежды. Уже с первых мгновений понимаешь, что "влип" - основательно и надолго. Что уже начался обратный отсчет времени до того печального момента, когда придется расставаться, "зипуя" последний сейв в надежде на будущее продолжение.

Baldur's Gates пленяет с первого же экрана, прежде всего - основательностью подхода. За несколько дней игры мысль "А вот если бы они сделали здесь еще то-то и то-то" пробилась из подсознания всего-то пару раз. Подробно разработанный мир с классической AD&D'шной начинкой стал полноценным фундаментом, на котором разработчики любовно выстроили ажурное здание BG. Под занавес уходящего года ленточка была перерезана, и мир игры гостеприимно распахнул двери.

Героями не рождаются

Хорошими интродукционными роликами сейчас уже мало кого удивишь, но похвалить все равно хочется. Ибо с его помощью создается нужное настроение - вот вам в явном виде образ врага, воплощение Зла, безнаказанно издевающееся над беспомощной жертвой. Но рано торжествуешь, скотина! Ведь мы уже в пути, уже в экране генерации героя. И тут глаза расширяются основательно - таким выбором классов RPG'шки нас давно не радовали. Нет, восемь штук - это в порядке вещей, но вот восемь специализаций у магов - уже нечто. Следующий кусочек удовольствия приносит генерация Abilities персонажа, во время которой можно воспользоваться запоминанием/восстановлением понравившегося броска. Правда, прекрасно понимая, что игроки выжмут из этой ситуации максимум возможного, разработчики позволили себе небольшую хитрость - с набором очередного уровня ваш персонаж может какое-то время не получать поинты для повышения мастерства владения оружием и соответствующих выбранному классу skill'ов. При создании персонажей с магическими способностями вам будет предложено обучить героя паре-тройке заклинаний. В дальнейшем игрок сможет выбрать для каждого из подчиненных героев модель оптимального поведения во время схваток с помощью предусмотренных script'ов.

Ода интерфейсу

Если одним предложением, то в интерфейсе реализовано все, "что доктор прописал", и еще столько же. Игра настраивается, подстраивается под личные предпочтения и под конкретный этап прохождения. В движке заложена возможность мгновенного перехода из основного режима realtime к паузе, во время которой игрок может спокойно, без лишней спешки оценить ситуацию и дать указания каждому из персонажей о дальнейших действиях - кого атаковать, каким оружием, какое заклинание применить, куда уносить ноги подранкам. Тем самым сводится "на нет" преимущество AI в мгновенной отдаче приказов монстрам. В кои веки игрок и компьютер сражаются "на равных". Пауза снимается, если игрок переходит в экран Inventory, и это тоже "честно" - монстры не будут спокойно наблюдать, как вы роетесь в рюкзаке, доставая очередной колчан стрел. К игре идеально подходит основное правило всех боевиков - стволы должны быть перезаряжены при первой же возможности. Тем же Fighter'ам позволяется навешивать за спину аж шестьдесят стрел в трех колчанах - согласитесь, с таким запасом можно осаду Брестской крепости выдержать. А как это удобно! Для мелких тварей - колчан с обычными стрелами, для критических ситуаций - с навороченными.

Впервые экран Inventory персонажей отличается количеством слотов для оружия. Если Mage во время боя может пользоваться только одним типом оружия, то Fighter - четырьмя, причем нужный тип можно задать, не выходя из "паузы"! Игра заранее позаботится о соблюдении AD&D'шных правил: если экипирован лук, то взять в руки щит вы уже не сможете.

Интерфейс позволяет оценить ситуацию с мимолетного взгляда на экран. Кто из своих в каком состоянии; кто есть враг/друг/нейтрал; в каком направлении искать заблудившегося при проходе по извилистым коридорам товарища. Отображаемая информация тоже настраивается: например, можно указать степень подробности протокола хода боя - вплоть до бросков To Hit Rolls. А чего стоит feature автоматического перехода в паузу! Ее можно настроить по семи параметрам - от "кто-то бросил косой взгляд" и до смерти главного героя. Закончились дротики у Mage - стоп игра! Заходим в Inventory (время пошло!), вручаем ему посох, и пошел маг драться дальше (ежели жив еще).

Материя не исчезает - по крайней мере, та, которой партия в состоянии воспользоваться. Выпавшие на месте падения врагов кучки предметов неоднородны: четко различимы доспехи, оружие, стрелы, деньги, ожерелья и т.д. Вам решать - тратить на сбор трофеев время или же они того не стоят.

Находясь в Inventory, можно передать вещи другому персонажу, если тот находится неподалеку. Что любопытно - таким образом можно передавать предметы как бы по цепочке, перекладывая их через "ближнего" "дальнему".

В игре очень удобно пользоваться настраиваемыми shortcut'ами, причем присвоить "свою" букву можно практически всем действиям - вплоть до применения конкретного заклинания.

Ходите вы всюду, бродите

Размеры игрового мира BG все еще не осознаны, но уже понятно, что обещанные десять тысяч экранов могут вполне оказаться реальностью.



Причем очень красивой, от руки прорисованной, подслащенной второстепенной анимацией и погодными эффектами. Приходишь в восторг, натыкаясь в лесу на огромную поляну с цветами, над которыми порхает пара-другая бабочек. Выписан каждый лепесток, каждая травинка. Можно остановиться на мосту через реку и засмотреться на камни, устилающие дно, на отраженные в воде скалы, на выпрыгивающую рыбешку. А деревья! Сомневаюсь, что зто буйство красок можно встретить в жизни, - холодная синева елей здесь соседствует с багрянцем осеннего клена и салатовой зеленью только что распустившейся березы. Но зато как красиво! Да и укрыться в тени можно. Постоять, подумать о смысле жизни, послушать птичье пение. С наступлением темноты веселенький лесок превращается в мрачную пущу и наполняется ночными звуками. Птицы умолкают, на первый план выходит стрекот кузнечиков, жужжание закружившегося над ухом насекомого, таинственные шорохи и скрипы - не было еще такого звука в RPG, не было. Музыка кажется идеальной: иногда она звучит торжественно, иногда - умиротворяюще, при появлении врагов - тревожно, но всегда - великолепно. Если какому-нибудь умнику придет в голову экранизировать BG, то саундтрек к фильму можно считать готовым. Об отключении речи быть не может.

Эффекты - отдельная песня, звук привязан к предметам и действиям. Если вы покупаете стрелы, то слышите, как ударяются друг о друга тонкие деревянные древка; если поднимаете с еще теплого тела кольчугу, то при укладке ее в Inventory клацает куча сцепленных металлических колец. Все характерно и узнаваемо.



Пробегом по бездорожью

Герой начинает похождения в замке Candlekeep в полном одиночестве. Игра не торопится - здесь игроку предстоит выполнить пару-тройку простейших квестов типа "подай-принеси", а также научиться управлять полноценной группой в ходе учебных боев. Из разговора с Горионом, вашим приемным отцом, вы узнаете о необходимости покинуть замок. Двое NPC ждут вас в другом location'е, на постоялом дворе Friendly Arm Inn. В пути разыгрывается трагедия: на вас напали, и Горион погибает, спасая вам жизнь. После зтого к вам присоединяется первый спутник, ваша хорошая знакомая Imoen (воришка по профессии). Визит на постоялый двор - и вас уже четверо, вы уже в состоянии постоять за себя в схватке с любыми бандитами.

Возникает резонный вопрос: что делать дальше? Последние события дали ясно понять, что за вашу голову назначена приличная премия и от желающих ее заполучить просто нет отбоя. Вы теряетесь в догадках... А ваши новые друзья - Jaheira и Khalid - должны попасть в Nashkel, город на юге региона. Вот вам и повод ввязаться в авантюру, а там - видно будет.

Один за другим возникают квесты - то железо стало исчезать, то открылся сезон съема скальпов бандитов, то говорящий цыпленок попросил отнести его к магу-учителю, чтобы тот вернул ему исходный облик. И пошло-поехало.

Проходит час, другой... а персонажи не растут. Вы можете припомнить RPG, в которой персонаж получает очередной уровень часа через три после начала? Я тоже. И это здорово, зто ново, в зтом содержится гарантия того, что наше пребывание в игре затянется надолго.

Очередное полезнейшее правило - спешите медленно. Чем лучше вы подготовитесь ко всем неожиданностям, тем проще вам будет выбраться из очередной ловушки. Очень часто проблему можно решить за счет удачного маневра. Взять, к примеру, location с базилисками, способными обращать человека в камень. Бить их "в лоб" бесполезно - хит-поинтов у них много, а ваши ребята быстренько так окаменевают. Решение задачи находится на соседнем "квадрате", где после схватки с несколькими магами можно разжиться защитным заклинанием "Protection from Petrification", которое и поможет не поддаться чарам базилисков. Второй вариант: кастуем некромансером кучу скелетов и посылаем их вперед в качестве пушечного мяса, основная же группа работает издали луками.

В целом складывается впечатление, что игра сбалансирована чуть ли не идеально. Выйти победителем можно практически из любой схватки, а если дела плохи - почти всегда успеваешь унести ноги на соседний location.

Перемещаться по карте можно на любые расстояния - главное, чтобы место назначения было доступным. Правда, во время затяжных переходов может случиться принудительная остановка с последующей схваткой, для чего игрушка нарисует небольшую специальную карту.

Еда и питье отсутствуют как класс! И это совсем не воспринимается как недостаток, скорее, наоборот. Достаточно того, что группа время от времени устает и начинает требовать отдыха. Да так натурально, что сам зевать начинаешь :). Во время отдыха персонажи восстанавливают запас заклинаний, а если вы сняли апартаменты на постоялом дворе - то и здоровье.

Кастанем, мой друг, кастанем...

Применение магии практически не отличается от того, что мы видели раньше. Зато как все оформлено! Маг выполняет пассы, сопровождаемые произнесением магической формулы, после чего мы наблюдаем воздействие заклинания на цель. Все в реальном времени, причем если в мага воткнуть стрелу-другую, то заклинание не сработает.

Источником знаний выступают свитки, которые можно приобрести за деньги или найти в процессе обшаривания ящиков и тел оппонентов. Если маг/клерик в состоянии пользоваться заклинанием, то есть смысл переписать его в книжку/рукопись для дальнейшего применения.

Для создания/снятия всевозможных эффектов существует масса разноцветных бутылочек. Естественно, встречается и магическое оружие и доспехи, которые могут здорово выручить в тех случаях, когда простое оружие оказывается недейственным (некоторым монстрам простые мечи и стрелы не наносят вреда).

В оружейной лавке

Оружия предостаточно, не всегда есть возможность распихать трофеи одной-двух схваток по слотам Inventory. А иногда и просто нет смысла собирать простейшие мечи, дубины, луки - за такие "овчинки" денег дадут совсем чуть-чуть. Другое дело - магические предметы: эти всегда в цене.

Продажа/покупка инвентаря происходит во многих местах: на постоялых дворах, в храмах, в мастерских... К сожалению, разработчики решили не делать из магазинов универмаги, поэтому каждый тип предметов можно сбыть только в опреде-

ленных точках. Здесь же проводится идентификация вещей - за эту услугу с вас сдерут стандартные 100 монет.

Как обычно, покупная цена значительно больше продажной. Что приятно, предметы, которыми тот или иной персонаж не сможет воспользоваться, выделяются подсветкой. Умение торговаться отсутствует, это вам не Fallout.

При покупке снаряжения нужно хорошо представлять, для какого персонажа оно может пригодиться. Не стоит слабосильному магу давать тяжелую булаву - у него и без того невысокая грузоподъемность. Также обращайте внимание на Speed Factor оружия: от этого зависит частота, с которой персонаж сможет им махать (постреливать). При этом нужно знать, что магическое оружие обладает бонусом в скорости: так, если для Long Sword показатель SF=5, то для Long Sword +1 он равен 4.

Группой и по предварительному сговору

Состав группы - дело тонкое, тут уж вам самому решать, кто из NPC больше подойдет, с какой специальностью, alignment'ом и снаряжением. Некоторые из них вообще держатся парами: "уйдете" одного, отколется и другая половина. Правда, находчивый народ придумал для такого случая простой, но действенный способ: просто отсылаете одного из милых друзей безоружным навстречу первому попавшемуся гоблину (только не старшему оперу - этот пожалеет). Второй никуда не денется, даже горевать не будет.

Очевидно, что группа должна быть более-менее сбалансирована, мощные бойцы и здесь телами прикрывают магов. Или дружно расправляются с противником на расстоянии - все персонажи умеют если не стрелять из луков, то хотя бы швыряться камушками из пращи.

Еще одно новшество BG - боевое построение. И так, и этак... а шеренги и колонны по одному нет. Вот и мучайся после этого с ними в подземельях с узкими коридорами.

Одна из общих характеристик для всех ваших подопечных - репутация. Стоит паладину согрешить, и он перестает быть паладином, со всеми вытекающими последствиями. Пару раз попадетесь на воровстве - и дела совсем плохи... Правда, деньги вас выручат и на этот раз: 500 монет дотации очередному храму, и ваша репутация уже поднялась в глазах окружающих на целую единичку. А заодно и узнаете какую-нибудь информацию, почти для служебного пользования.

Одно из несомненных достоинств игры - общение ваших героев между собой, реплики, которые они то и дело отпускают. А как они реагируют на смерть соседа!

Слово о бедном гусаре

Искать потрясающий AI в этой игре не стоит, его там не может быть по определению. Что положено по сюжету, то все равно прописано заранее и однозначно. Монстрам отводится тактическая свобода действий в пределах родного location'а. Схема проста: взаимное обнаружение и выяснение, у кого больше прав. Монстры прут, как на вокзальный буфет, без страха и оглядки, правда, применяя оптимальным способом доступную магию и снаряжение. Если есть лук - будут сыпать стрелами издали, если нет - значит, нет. Полезут с клинками и дубинами. Встретив достойный отпор и наблюдая быструю гибель однополчан, впадают в панику и перестают наносить ответные удары. Единственное их стремление в этом случае - унести подальше ноги.

Уникальные, прописанные сюжетом противники ведут себя в соответствии со сценарием. Иногда - очень жестко. Один из наемных убийц весьма успешно кастовал против моей группы заклинания, главный герой погибал раз за разом. А потом поймал две стрелы подряд с критическим попаданием - и все. К чему это я? Как увидите где-нибудь в лесу мирно стоящего и от этого еще более подозрительного нейтрального типа - обязательно сохраните игру: нажать Q недолго, а сколько времени, возможно, вы сэкономите!

Пятна на Солнце

Абсолютного рейтинга BG не удостоится, и всего-то по паре причин. Прежде всего, можно смоделировать ситуации, при которых игра будет жутко тормозить (в моем случае - на P166 с 64 Mb RAM, что существенно превышает системные требования). Из-за этого эффекта мне чуть было не пришлось начинать игру с начала. А все, что я сделал, - разделил группу в подземелье на две части и повел главного персонажа и подлечивающего его мага на разведку коридоров (остальных оставил, чтобы не путались под ногами в тесных проходах). Все было ничего, пока не отреспавнились очередные коллективы выбитых ранее монстров. И тут началось. Похоже, что игра стала просчитывать поведение всех тех тварей, которые затаились в темноте между моими подгруппами. В результате пришлось драться "на звук", благо по нему можно ориентироваться, кто пропустил очередной удар. Ко всему прочему, группа не может отдыхать врозь - только тесным коллективом. В результате, когда группе удалось воссоединиться, пациенты были на последнем издыхании.

Второй "наезд" - на анимацию персонажей: дерганая чуток анимация, пусть немного, но все-таки неестественная.







Однозначно!

Baldur's Gate - долгожданный прорыв в жанре, must have для всех тех, кто причисляет себя к славной когорте эрпегешников. Игра сочетает прекрасную графическую реализацию с хорошим сюжетом и сбалансированным gameplay'ем. В перспективе - несколько суток (если не недель) увлекательнейшего времяпрепровождения без отрыва от монитора. Уже в этом номере публикуется часть соответствующего Guide, который, как мы надеемся, окажет вам существенную помощь на начальном этапе игры.

Игровой интерес ●●●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●●◗
Звук и музыка ●●●●●●●●●●
Сбалансированность ●●●●●●●●●◗

Рейтинг 9.6

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Quest for Glory V
Dragonfire

Василий Андреев

Жанр	Quest/Action
Издатель	Sierra FX
Разработчик	Yosemite Entertainment
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200
	Windows 95, 98

По заявкам радиослушателей...

Редко можно встретить игру, которая появилась не только благодаря усилиям разработчиков и издателей, но и еще за счет энтузиазма и преданности геймеров - фанатов предыдущих серий.

Дело было так: в 1989 году, когда жанр adventure развивался вовсю, а адвенчуры по большей части назывались "квестами", Sierra выпустила первый шедевральный Quest for Glory (тогда еще Hero's Quest). Новая игра, в которой приключения в стиле "возьми предмет А и принеси его дяде Б" сочетались с комбатом, состоящим наполовину из RPG, наполовину из action, была встречена бурными аплодисментами. Благодаря отличному сюжету и общей атмосфере, в нее можно играть до сих пор, несмотря на EGA-графику и PC-спикерный звук. За ним последовали QfG2: Trials By Fire (снова успех) и QfG3: Wages of War (даже фанаты утверждают, что эта серия получилась слабовата). Sierra решила больше не рисковать и выпустила QfG4 (Shadows of Darkness), который должен был стать последним. Не вышло: поклонники завалили разработчиков e-mail'ами и письмами, требуя продолжения. В 1996 году Sierra сломалась, собрала команду во главе с Lori и Corey Cole, выделила денег больше, чем на все четыре предыдущие серии вместе взятые, и, на радость фанатам серии, воскресила старый добрый QfG в 3D-исполнении.



Защитное заклинание. Вдруг кому-нибудь моя физиономия не понравится (а это весьма вероятно)



Огненные шарики для развлечения друзей. Не файербол, конечно, зато посмотрите, как они освещают все вокруг

Срочно требуется герой

Теплое море, синее небо, зеленые заросли на склоне вулкана. Мирные жители и милые девушки. Ах, Сильмария... Одно из тех замечательных и прекрасных мест, в которых непременно должно произойти нечто ужасное. И тогда потребуется герой.

Все начинается с того, что вас вызывает старый знакомец - архмаг Эразмус - и сообщает, что на острове Марит в королевстве Сильмария срочно требуется настоящий герой - как раз такой, каким может стать персонаж, прошедший приключения четырех предыдущих частей Quest for Glory (а это, ни много, ни мало, - десять лет нашего реального, неигрового времени).

Давным-давно, где-то неподалеку от Марита находилась Атлантида. Однажды безответственные атлантские колдуны вызвали Страшного Гибельного Дракона, и атлантам пришлось спасаться от его огненного дыхания на дне моря. Так появился морской народ тритонов и русалок. В конце концов, несколько самых сильных волшебников объединились, связали дракона заклятиями в пещере в глубине вулкана острова Марит и установили семь колонн-печатей, закрепляющих силу магии. Пока колонны стоят на своих местах,



Дракон будет спать. Если же снять печати, то Огненный Змей выйдет на поверхность, и тогда ни один герой остановить его уже не сможет.

Но это все легенды. Сегодня Сильмария занята делами куда более приземленными, но не менее трагическими. Старого доброго короля закололи отравленным кинжалом. Кто - неизвестно. Остров со всех сторон осаждают неприятельские войска. Тритоны и русалки, с которыми люди с незапамятных времен жили в мире, начали войну и топят сильмарийские корабли, стоит тем отойти от берега. Эразмус считает, что за всем этим скрывается некто злонамеренный, и ваша задача - узнать, кто.

Лучший способ - стать претендентом на трон, тем более что по древней сильмарийской традиции новым королем может сделаться любой герой, прошедший семь Ритуальных Испытаний, назначенных Советом. Четверо желающих примерить корону уже есть, нужен еще один - вы. По замыслу Эразмуса, злодей не останется в стороне и обязательно проявится, когда борьба за королевство пойдет полным ходом. Тут-то вы его и сцапаете. Если же при этом вы все-таки станете королем - что ж, это будет вам дополнительным вознаграждением за труды.

Говорите, одной левой? Увы, все гораздо серьезней - ритуальная кровь уже пролилась, первая колонна, удерживающая дракона, сломана не случайно, а пчелы покидают острова, как перед извержением вулкана.

Кто ты такой?

Начать игру вы можете в одном из трех амплуа-классов - Вором, Магом или Воином. Четвертый класс -

Паладина - придется импортировать в готовом виде (на всякий случай, необходимый файл есть прямо на диске).

Те, кто уже играл в предыдущие части, могут попробовать импортировать своих прежних персонажей. Именно "попробовать" - на некоторых компьютерах при перенесении героев из Quest for Glory 3 и 4 иногда возникают сложности, но неполадки обещают исправить ближайшим патчем. Впрочем, мало кто из игроков может похвастаться сохраненками пятилетней выдержки.

В минимальной степени героя можно "откастомизовать", перераспределив 150 бонусных очков по уже имеющимся умениям, и даже выбрать одно новое. Учтите, что в процессе игры развить скиллы с нуля невозможно, начальный уровень должен быть равен как минимум сотне. Единственное исключение: плавать можно научиться, если отыскать и прочесть специальное руководство.

При регулярном применении, скилл постепенно возрастает, равно как и производные параметры - мана, здоровье и выносливость. Если же тем или иным умением не пользоваться, оно постепенно становится все меньше и меньше. Это относится и к заклинаниям - при регулярном применении, например, магической левитации, вам постепенно будет требоваться все меньше и меньше маны. Удобно и справедливо.

У каждого из вариантов героя, отправляющегося квестовать во имя славы, имеются свои преимущества и недостатки. Кому что нравится - выбрав мага, вы получите максимальное разнообразие заклятий, которые придется хитрым образом комбинировать. В нагрузку прилагается относительно слабое здоровье и ограничения на ношение оружия, ибо кастовать, держа в руке что-либо тяжелее кинжала, невозможно, а доспехи снижают магические способности. Воин (или Паладин) будут сражаться врукопашную или на мечах более интересным и продвинутым образом, но им зато придется действовать прямолинейно: к прелестям засады или молниеносного удара в спину воякам уже не приобщиться. О заклинаниях Воину также лучше забыть - у него даже такого пункта в меню нету. Вор изначально имеет достойные всяческих похвал акробатические способности плюс умение лазить по стенам и привычку вскрывать замки, но ценой за это будет минимальная, просто никакая, репутация.

Есть и другие, менее очевидные различия. Вор, например, может не только вступить в Гильдию Воров, но даже сделаться ее Главой, а Паладины получают дополнительные радости общения с Главным Паладином Сильмарии Ракишем, этаким мудрым учителем всех воинов добра и света. Маг по ходу дела изготавливает себе волшебный посох, Воину же открыта карьера любимца местной публики, посещающей гладиаторские бои.

Четыре вариации на тему квеста

По мере развития сюжета вам придется исследовать территорию, разгадывать головоломки, перераспределять предметы между новыми и хорошо знакомыми NPC, коих в игре аж 50 штук, беседовать с ними, драться с монстрами и каким-то образом выполнять задания Испытаний.

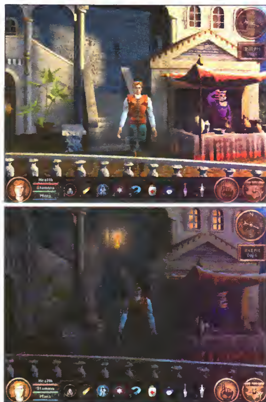
Выбор персонажа не затрагивает основной сюжет - в конце концов, и Вор, и Маг, и Воин, и Паладин должны непременно отыскать убийцу, сразиться с Драконом, навести порядок в Сильмарии и стать (или не стать) королем.

Тем не менее, игра для любого из персонажей совершенно особенна - вплоть до вставных анимационных сцен и диалогов. Но самое главное (и, на мой взгляд, интересное) - различные способы решения одной и той же задачи разными персонажами. Именно это, а вовсе не наличие характеристик "а ля RPG", и делает Quest for Glory игрой ролевой, а не просто квестом или каким-нибудь симулятором фантазевой драки вроде Diablo.

Поясню на примерах. Промучившись дюжину сейв/лоадов с головоломкой на открывание заминированных дверей, я плюнул и (играя Магом) сначала разминировал злосчастную ловушку, а потом вскрыл замок специальными заклятиями. Мой Воин на этом же месте оказался настолько ударопрочным, что пережил последствия неудачного вскрытия и, слегка подлечившись соответствующими настойками, забрал из злосчастного сундука все, что было нужно. Вор воспользовался набором отмычек.

Другой пример. Необходимо спуститься со скалы (или подняться на оную). Вор использует скилл climbing, Воин просто прыгает вниз - благо, богатырское здоровье позволяет, Маг же левитирует без вреда для здоровья.

Пример номер три. Путь преградили запертые ворота. Воин и Паладин берутся за рычаг - любое достаточно прочное копье - и бедные створки падают на землю. Маг делает замку "OPEN", а Вор применяет отмычки. Все довольны. Четвертый путь - воспользоваться собственным интеллектом и, наплевав на запертую дверь, вспомнить, что вам рассказывали о секретном проходе двумя экранами раньше.


Огненные шарики для развлечения друзей. Не фойербол, конечно, зато посмотрите, как они освещают все вокруг

Приятно, когда игру можно проходить несколько раз, а для adventure это вообще редкость. Ставим большой плюс.

Военные противоречия

Система сражений в игре оставляет желать лучшего, и чем дальше, тем сильней это желание становится. Пока Quest for Glory V: Dragonfire остается adventure, все отлично. Но вот на горизонте (сражения происходят на том же экране, что и вся остальная игра) появился первый монстр, и начинается комбат в реальном времени. Прежде всего, монстра нужно разглядеть. Из-за непродуманной перспективы на горизонте он не больше нескольких пикселей.


Храбрый воин за воротами города. Презирает магию и не имеет маны


Сработало заклинание телепортации. Одно из самых красивых


Последняя битва. Дракон наполовину мертв. Хуже другое - он наполовину жив

Курсор больше в полтора раза и при наведении на монстра никаким образом не изменяется. Где уж тут прицелиться!

Все-таки попробуем? Эй, куда это наш герой побежал? А вот куда - передвигаться в трехмерном мире можно лишь по особым, проходящим между планами панорамы, дорожкам. В результате неосторожный щелчок мышкой может заставить героя отправиться в совершенно непредсказуемом направлении, а то и вовсе перейти на другой экран. Особенно это удручало во время финальной битвы с Драконом, когда все драгоценные секунды уходили на бестолковые метания персонажей.

Предположим, вам повезло: противник на переднем плане, ваш герой не убежал с экрана, и вы можете перейти в ближний бой. Так: одной рукой вы нажимаете клавиши атаки и блокировки ударов, второй управляете героем при помощи стрелок, третьей держите мышь и выбираете в инвентаре какую-нибудь лечилку. Что-то тут не так, вы не находите? Нет у вас третьей руки? Мне тоже было неудобно.

Другое печальное обстоятельство, касающееся противоположной стороны, - монстров. Компьютерный интеллект у них просто отсутствует. Огры (которых почему-то называют "гуннами"), римские легионеры, русалки, тритоны, здоровенные хищные рыбины, скелеты, умертвия, всевозможные зверолюди, летучие мыши, дракончики, реликтовая гидра и даже сам главный дракон на две с половиной тысячи полигонов - все они действуют по принципу "навалимся кучей, но только если ты подойдешь вплотную, и мы тебя заметим". Оно и понятно, в реальном времени с несколькими умными монстрами не особенно-то и повоюешь.

Нет, может быть, кому-то такой комбат и понравится, я же всю дорогу вздыхал о пошаговости и каких-нибудь чит-кодах. Я ставлю здоровенный минус, а вы смотрите и решайте сами.


Короля сейчас прирежут


Ворота, ведущие в Атлантиду. Желтый овал защитного заклятия на заднем плане - наиболее часто встречающийся глюк

Краски и детали

Нет сомнения, что перед нами самый красивый из всех Quest for Glory. Глядя на Сильмарию от третьего лица, мы видим своего героя в окружении ярких красок 16-битной графики, прекрасно передающей светлый и радостный колорит стилизованной под древнюю Грецию приморской страны.

По мере перемещения героя, пререндеренная панорама плавно скроллируется, а камера разворачивается, дабы обогатить перспективу. Все что можно, анимировано - деревья колышутся на ветру, море плещется, торговцы вяло шевелятся за прилавками, немногочисленные прохожие направляются по своим делам.

Очень большая роль отведена деталям: смена оружия и обмундирования отражается на внешнем виде вашего персонажа, магические заклинания сопровождаются всевозможными световыми эффектами - огненные стрелы освещают декорации, мимо которых они пролетают. Когда с течением времени день сменяется ночью, зажигаются факелы, отбрасывающие отсветы и блики. Очень красиво сделана лава и прочие огненные спецэффекты. Приятно, когда за открывающейся дверью видна не чернота "межсценового пространства", а та самая улица, на которую вы сейчас выйдете, причем освещенная в соответствии с правильным временем суток.

Единственное, что немного смущает, это углы, которые выпирают из всех 800 полигонов героя, когда он оказывается слишком близко. А 2500 полигонов Дракона способны напугать даже самого привычного геймера. К счастью, во время диалогов по сторонам экрана появляются заранее отрисованные и анимированные портреты персонажей, которые выглядят куда привлекательней, чем в жизни, то есть в самой игре.

Записка от разработчиков

Многие из вас были с нами еще с туманной древности времен Hero's Quest. Другие присоединялись к нам по пути - в Разире, Фрикании и Мордавии. Когда сериал был закончен, Sierr-у затопили ваши просьбы и требования продолжения. Эта игра создана исключительно по вашим просьбам. Долгое ожидание подошло к концу - перед вами последняя серия Quest for Glory.

Нам хотелось бы, чтобы Quest for Glory 5 вы прошли самостоятельно - безо всяких хинтов. Может, это и трудно, зато интересно. Иначе игра закончится раньше, чем вы ожидаете. Так что не позволяйте никому испортить вам удовольствие.

По окончании вам останутся удивительные воспоминания о пройденном пути. А мы будем по вас скучать...

Спасибо за все.

Lori, Corey, и вся команда QFG5

Движущая сила

Уникальность графического движка Quest for Glory V в том, что он сочетает 2D и 3D компьютерную графику и, в то же время, Dragon Fire выглядит как классическая adventure от Sierra (на "плоском" движке SCI). Полигонные персонажи и прочие движущиеся объекты анимируются в реальном времени (Real Time 3D), но перемещаются на фоне плоских и трехмерных декораций,

отрисованных заранее и наложенных друг на друга.

Такое сочетание дает гораздо больший уровень детализации, чем целиком и полностью Real Time 3D (типа Quake).

Чтобы действующие лица могли уходить на задний план экрана и сцена имела глубину, применен 8-битный z-буфер. Пожалуй, это единственная неудавшаяся часть графического движка - в глубине сцены фигурки персонажей становятся настолько мелкими, что разглядеть их просто невозможно, а уж об управлении и говорить не приходится. Дело решило бы простейшее приближение, но увы... Зато аппаратной 3D-акселерации не требуется, весь 3D-рендеринг осуществляется программно.

Разрешение экрана изменять нельзя, но при желании можно отрегулировать степень детализации или перейти в оконный режим. Особой разницы в скорости я при этом не заметил даже на Pentium-90 с 16 Mb RAM, возможно, оно проявляется на более медленных машинах.

Озвучено с профессиональным акцентом

Говоря об оформлении, нельзя не отметить прекрасное звуковое сопровождение. Фоновая музыка таковой и является, создает атмосферу, но при этом не надоедает и меняется в зависимости от игровой ситуации. В музыку логично вплетаются плеск воды, звон кузнечного молота, вой ветра или ржание и фыркание пролетающих пегасов.

Звуковые эффекты сопровождают любое действие - от выбора иконки в инвентаре, до открывания двери. Возможно, некоторые звуки стоило бы сделать покороче. Впрочем, длинные фрагменты можно пролистывать, ткнул мышкой - и готово.

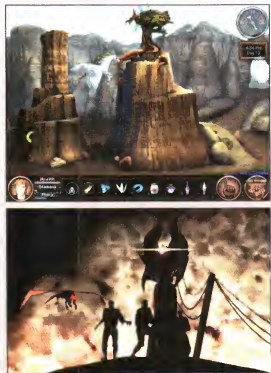
Все персонажи говорят с различными характерными акцентами. Для примера отмечу мурлыкающее французское "р" кошколюдей или "песо-индийское" подвизгивание собакообразного торговца Вульфи. Эльза (на то она и фон Шпильберг) говорит с немецким акцентом, и так далее.

Чтобы завершить тему диалогов и общения с NPC, остается сказать, что по ходу развития сюжетов темы разговоров постепенно обновляются, так что говорить со всеми встречными и поперечными следует не один и не два раза.

По непредвиденным обстоятельствам

В связи с "непредвиденными обстоятельствами " в коробочной версии игры нет многопользовательского режима. Multiplayer на троих обещают выпустить в виде патча, который будет доступен для скачивания через некоторое время - в январе или феврале.

Вот тогда мы сможем сыграть еще и за красавицу Эльзу и самого крутого гладиатора Магнума Опуса. Обещаны следующие варианты многопользовательского режима: LAN, через Интернет (TCP/IP), или по модему.



■ Вот такими колоннами и был связан Гибельный Дракон

Разработчики обещают, что главными в коллективной игре будут кооперация с другими игроками, и квестово-RPG-шная сторона Quest for Glory V, а вовсе не свободное от умственного напряжения соревнование в стиле action, как планировалось ранее. С точки зрения конкурентоспособности, сие совершенно верно, так как мультиплейерных стрелялок-догонялок и без того хватает, а вот кооперативных адвенчур нет вовсе.

Что ж, "непредвиденные обстоятельства" все-таки лучше, чем "невзирая на погодные условия", ведь, торопясь выпустить пятый Quest for Glory еще в 1998 году, программисты и бета-тестеры проглядели приличное число багов. Из-за некоторых отдельные побочные квесты оказываются непроходимыми, а по вине других игрушка безо всяких предупреждений вылетает в Windows или подвешивет компьютер.



■ Приглашение на танец. Дриады уже напились воды и проснулись



■ Злодей химичит с Камнем Пророчеств

Не дали попрощаться?

Благополучный финал игры оказался гораздо менее впечатляющим, чем анимационный ролик о конце света. Хотелось бы чего-то более эпического, чем просто возможность принять или отклонить королевский титул. Ведь даже если QfG5 окажется не последней частью сериала, с главным героем мы все-таки прощаемся навсегда (если верить Lory&Corey, конечно). Например, неплохо бы было узнать, как герой со товарищи "жили долго и счастливо" по ту сторону финальной заставки. Или посмотреть на Сильмарию с высоты птичьего, а не драконьего полета.

Нет, не похоже, что Dragonfire задумывалась как завершающая часть сериала. Тем более, что в конце игры имеется подозрительная возможность сохранить своего персонажа в файл. Видимо, так, на всякий случай. Вдруг где-нибудь еще настоящий герой понадобится...

Игровой интерес ●●●●●●●●))
Графика ●●●●●●●●))
Звук и музыка ●●●●●●●●●)
Сюжетная линия ●●●●●●●)))

Рейтинг 7.9

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

ИНТЕРНЕТ

Host contacted. Waiting for reply... Какой reply?! Живу я тут!

От редактора

Вот и прошел год. Вот мы и стали на год старше. Начался обычный зимний месяц - январь. Вовсю хозяйничает зима. Снег и мороз с адд-он'ами в виде дождя и слякоти. Настоящая московская зимняя погода. Помимо погоды - горы, лыжи и всякая прочая физически полезная деятельность для несчастного позвоночника. Как приятно - стоишь боситком на снегу и абсолютно четко для себя замечаешь, что никаких пикселов не видно, что у деревьев четкие, ну явно не спрайтовые очертания, что дымка вдали прям таки почти совсем настоящая... Потом подмечаешь, что тут явно без 12 меговой вуды два не обойтись. Потом понимаешь... много чего понимаешь. Меньше надо проводить времени перед экраном и больше на природе и свежем воздухе. Говорят, помогает. В общем, это я так, для общей профилактики. А по поводу всего остального... месяц прошел быстро, почти незаметно, а виной всему - Последний День года. Пришел, понимаешь, и все испортил. Если бы не он... то много чего бы было. Ну и ладно. Нет худа без добра, все что ни делается - все к лучшему. Посему остается только радоваться свершившемуся факту и спокойно работать и жить дальше. "Жизнь идет, прорабы строят..." (с) А новый номер появляется у читателей.

В этом номере, как обычно, будут все, ставшие стандартными, разделы, а именно : news, top100, секьюритя. Повторение - мать учения, поэтому в секьюрите мы еще раз вспомним то, чего следует опасаться, обитая в сети.

Плюс пара познавательных статей про он-лайновую стратегию и сетевые ники, а так же неплохая статья про on-line RPG. Вроде бы, с таким контентом можно жить :).

Теперь касательно читательской активности. Активнее надо быть, ребята :). Шлите письма, не стесняйтесь :). И помните, что у "Нави" не один мэйл адрес, а как мининмум два. Второй - мой, посему пишите письма и мне. Так же одобряется общение по аське. UIN объявлен в контакт инфе. Есть еще один способ общения - IRC. Если кто там ошивается - может быть увидимся :). Все интересующие вопросы задавайте мылом.

Ладна, пора закругляться.

Спасибо всем, кто слал письма, кто слал поздравления, кто общался на форуме, етц, етц, етц.

Всего самого наилучшего вам в Новом Году!

Совершенно сумашедшее Диво(ff)

Контакт инфа:
mailto: maddivoff@maddivoff.com
icq uin # 5458850

Новости

■ С наступившим новым 1999-м годом!

Пожалуй, главная новость этого года - то, что новый год таки наступил, несмотря на все утверждения специалистов. Желаем вам здоровья, удачи, хорошего настроения и еще кучу всяких радостей, которые вы способны себе нажелать. Кстати, если отбросить единичку, а три девятки перевернуть, то получится 666. Кхм, к чему это я...?

■ А Lycos все никак не остановится...

Прошло не так много времени с тех пор, как компания Lycos прикупила себе сервер бесплатной электронной web-почты MailCity, а уже создан еще один сервер такого рода. Все, кому недостаточно hotmail, yahoo, mailexcite, mailcity etc., - вперед на www.myworldmail.com. Это очередная вариация на тему "халявное мыло с доступом через www", с использованием mail engine от whowhere? inc., слегка дополненная и улучшенная. Интерфейс напоминает MailCity'евский, но с заметными исправлениями, что не может не радовать :). Как обычно, удобная система блокировки нежелательной почты и многое-многое другое. Вам все еще не хватает своего удобного почтового ящика? Тогда нечего медлить -

http://www.myworldmail.com/.

■ Пора вручать авардсы

9-го числа были объявлены лучшие сайты года по мнению WebbyAwards:

(http://www.webbyawards.com/).

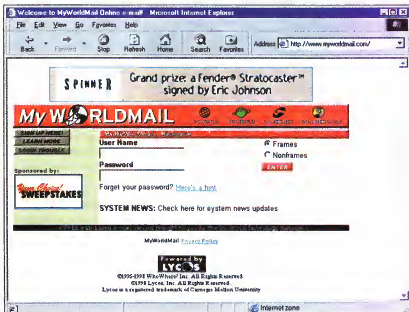
Ограничусь лишь этой сухой констатацией факта, поскольку перечислять всех победителей - слишком дорогое удовольствие, в смысле, много места займет. Найти список победителей можно на :

http://www.webbyawards.com/best/. Разумеется, все сайты - буржуйские, и нашими там никак не пахнет... А вы как думали?!

■ Мы строим сети...

Как утверждают вражеские информаторы, 13.4% от всего населения США хотят обзавестись домашней сетью, что не мешает им быть 30.5% от всеобщей массы владельцев компьютеров. Остальные же предпочитают просто обзавестись компьютером и, в основном, для того, чтобы лазить по сетке. Возникает интересный вопрос: а много ли у нас таких пользователей, которым нужна домашняя сетка? Как утверждает наша разведка, таких пользователей много. Так что, устраивая что-то типа анонса, объявляю, что в следующем номере будет статья про создание домашней сети и подключение дома к Интернет.

Ждите и надейтесь :).



Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100
http://www.worldcharts.com
выпуск 315
от 11 января 1999 года
© 1993-1999
World Charts Foundation

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	7	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
2	40	Starcraft	Blizzard	RTS
3	10	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
4	37	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
5	9	Railroad Tycoon 2	PopTop/G.O.D.	Strategy
6	2	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
7	67	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
8	33	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
9	56	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
10	11	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
11	15	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
12	5	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
13	14	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
14	7	Fifa 99	EA Sports	Sports
15	12	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	3D Action
16	9	SiN	Ritual/Activision	3D Action
17	7	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
18	28	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
19	6	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
20	20	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
21	64	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
22	7	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	Sports
23	8	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Racing/Action
24	7	Tomb Raider 3	Core/Eidos	Action/Adventure
25	7	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
26	61	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
27	15	NHL 99	EA Sports	Sports
28	**37**	**Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)**	**Nival/Monolith**	**RPG**
29	20	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
30	5	Return to Krondor	Sierra	RPG
31	111	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
32	112	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
33	60	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
34	9	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
35	65	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
36	65	Fallout	Interplay	RPG
37	34	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
38	9	Vegas Games 2000	3DO	Strategy
39	4	Gangsters	Hothouse/Eidos	Strategy
40	28	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
41	5	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
42	30	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
43	43	Battlezone	Activision	Action/Strategy
44	105	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
45	68	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
46	76	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
47	**20**	**Vangers (One for the Road)**	**K-D Lab/Interactive Magic**	**Racing**
48	4	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
49	18	Dune 2000	Westwood/Virgin	RTS
50	59	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
51	79	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
52	149	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
53	9	Delta Force	NovaLogic	Sports
54	6	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	3D Action
55	28	Mech Commander	FASA/MicroProse	Strategy
56	128	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
57	11	Links LS 1999	Access	Sports
58	4	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	Action
59	2	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	Action/Adventure
60	3	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	Simulator
61	64	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
62	59	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	Strategy
63	**50**	**Gag**	**Auric Vision**	**Quest**
64	37	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	Racing
65	45	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Pinball
66	65	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
67	55	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
68	111	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
69	6	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	Sports
70	9	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	RTS
71	18	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	RPG
72	80	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
73	62	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
74	40	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	Wargame
75	59	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
76	59	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	Sports
77	41	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Coolhand/LucasArts	Strategy
78	66	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
79	52	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
80	107	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	3D Action
81	37	Forsaken	Probe/Acclaim	3D Action
82	96	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	Strategy
83	1	Starsiege Tribes	Sierra	Action/Strategy
84	74	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
85	14	Axis & Allies	Hasbro	Wargame
86	63	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
87	61	Entrepreneur	Stardock	Strategy
88	163	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
89	1	Dark Vengeance	GT	3D Action
90	58	F1 Racing Simulation	Ubi	Racing
91	6	European Air War	MicroProse/Hasbro	Simulation
92	2	Uprising 2 (Lead and Destroy)	3DO	Action/Strategy
93	88	X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power	Totally/LucasArts	SpaceSim
94	140	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
95	17	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	Racing
96	1	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	Strategy
97	1	Moto Racer 2	Electronic Arts	Racing
98	3	Speed Busters (American Highways)	UbiSoft	Racing
99	1	Redguard	Bethesda	Adventure
100	120	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG

Каменщиков Сергей aka Veles

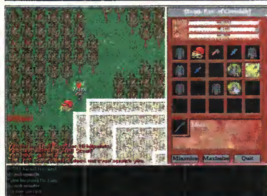
Бесплатные онлайновые RPG

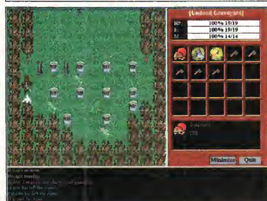
Зима, за окном метель, впереди экзамены. Голосование, проходящее на моем сайте, полностью подтверждает предположение о том, что большая часть русскоязычных игроков просто не в состоянии платить за онлайновые игры. Выход? Конечно же, бесплатные онлайновые игры, все еще живые благодаря энтузиастам, на которых держится львиная доля Интернет, особенно российского. И так уж получилось, что нравятся мне больше всего именно RPG, наиболее интересные представители которых и вошли в данный обзор.

Odyssey
http://odyssey.kriegeronline.com/

Эта поучительная и весьма занимательная история началась в марте 1997 года, когда небольшая группа начинающих программистов решила доказать всему миру и, естественно, самим себе, что, используя Microsoft Visual Basic (простой в использовании, но функционально «бедный» язык), можно создать великолепную онлайновую игру. Летом того же года состоялось тестирование движка (pre-alpha), в котором приняло участие свыше 2000 человек. Игровая общественность, еще не избалованная картинками, например, из Everquest в разрешении 1024 на 768 с использованием двух ускорителей Voodoo 2 в режиме SLI, приняла новый проект «на ура», несмотря на плохой сервер и другие мало приятные моменты, сильно влияющие на gameplay. Неожиданный успех тестовой версии Odyssey привел к тому, что команда разработчиков пополнилась, и решено было сделать на исходном, но модифицированном движке бесплатную онлайновую ролевую игру, в которую смогли бы поиграть абсолютно все желающие, независимо от их финансовых ресурсов.







Самым слабым местом в игре была графика: плоская, вид сверху, минимум кадров анимации, очень низкое разрешение, мелкие изображения. Поэтому одним из приоритетных направлений стала доработка визуальной части. Для улучшения работы и быстроты основу кода перевели на DirectX. Создали более совершенные карты и написали под них новую систему прокрутки (scrolling). На движок навесили сюжет и внесли множество дополнений в ролевую базу: несколько рас и классов, гильдии со своей недвижимостью и иными атрибутами, навыки, репутация, торговля, магия. И самое, пожалуй, главное - встроенный язык скриптов, позволяющий генерировать собственные миры с уникальными правилами, но единым графическим воплощением.

Однако работа над альфа-версией слишком затянулась, чего не ожидали и сами авторы, и ведется до сих пор. В какой-то момент времени самые ярые поклонники не выдержали. Результатом этого стало появление официального клона еще не выпущенной игры (!). Так появился Best of Battles (BoB), который практически не отличался от pre-alpha. Просто авторы санкционировали использование того старого, еще не модифицированного движка, в котором новые разработчики поменяли графику, то есть, вставили свои собственные изображения вместо оригинальных, правда, без какого-либо ее улучшения. На первом месте в данном случае стояла проблема, связанная с отловом бессчетных багов в исходном коде. Позже планировалось ввести сюжетную основу и на порядок увеличить используемое разрешение. Медленно, но верно и эта побочная ветвь проекта двигалась к финальной точке.

А 9 октября 1998 года случилось страшное для BoB и отрадное для всех остальных событие. Один из соавторов pre-alpha-версии объявил о том, что в преддверии выхода оригинальной Odyssey Classic решено было еще раз запустить на сервере старый вариант, дабы полностью избавиться от имеющихся ошибок. Так на свет появилась игра Odyssey Online Classic, и так прекратил свое существование официальный клон BoB. Его автор просто осознал, что глупо тягаться с популярностью Odyssey, но, видимо, остановиться уже не смог и начал свой собственный, пока что таинственный проект - ShadowStar Millenium.

Итак, 9-го октября, когда стало возможным скачать игровой клиент и посмотреть на это чудо, на сервере творилось что-то невообразимое. Я не знаю, сколько желающих пытались поиграть в тот день, официальной статистики также не имеется, но из России пробиться на игровой сервер оказалось совершенно нереально. А даже если достучаться и удавалось, то программа сообщала невеселые новости - сервер перегружен, попробуйте попозже.

Через двое суток положение стабилизировалось. Сервер заработал в нормальном режиме, хотя и с периодическими отключеньями для внесения оперативных изменений. Ведь Odyssey Online Classic лишь внешне очень сильно смахивает на pre-alpha. На самом деле, здесь нет ни одной строчки исходного кода из старой версии, другими словами, движок полностью переработан. Следовательно, теоретически работает все гораздо быстрее и устойчивее в том случае, если все ошибки устранены. Кроме того, появилась разнообразная по своему содержанию графика, который не было в предыдущем варианте. Начав с самого простого, авторы чуть ли не каждый день выкладывали дополнения к оттестированной основе. В результате за месяц работы на свет появилось около 12 версий, вносивших коррективы и постепенно расширявших список действий, доступных игроку. Например, система торговли, гильдии и так далее.

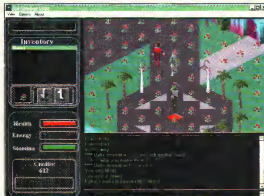
А в результате мы получили вполне играбельную онлайновую RPG, с грустной, но разнообразной графикой и страшным, но постоянно совершенствующим интерфейсом. Много противников и совершенно не похожих классов, умеренная по своим размерам территория, разнообразное

оружие, доспехи и иные предметы. Интересная система гильдий, их взаимоотношений и принципов формирования. Короче говоря, каким-то чудом игра располагает к себе, заставляя забыть о графике.

The Xenology Crisis
www.softvoid.com/xenology/

The Xenology Crisis (TXC) – такая же белая ворона в области онлайновых ролевых игр, как Fallout среди однопользовательских ролевиков. Это единственная известная мне онлайновая ролевая графическая игра, построенная на sci-fi игровой вселенной. Фактически это означает, что вместо топоров, кольчуг и магии придется использовать лазерные мечи, бластеры и силовые щиты. Ну, и противники из зеленых орков превращаются в не менее зеленых мутанов-переростков. Не скрою, все это добавляет разнообразия и привлекает игроков. Что стоит отметить, так это графику, уровень которой в этом проекте гораздо выше, чем в предыдущей описанной игре. Выше, но определенно не дотягивает ни до UO, ни до Diablo, хотя и выполнена графика в том же изометрическом стиле со спрайтовыми персонажами. На выбор игрока имеются всего две расы, которые будут кардинально отличаться в будущем. Люди обладают паранормальными способностями, а волки – отличные бойцы. Пока что эта система еще не введена. Насчитывается всего 5 типов противников, причем встретиться со всеми достаточно трудно, так как новичкам приходится долго тренироваться, прежде чем они продвинутся хоть немного вперед. Дело в том, что игра очень плохо сбалансирована, и часто на определенных уровнях возникают большие, вернее, чрезмерные трудности: катастрофическая нехватка денег и энергии (она тратится, даже если вы просто разговариваете на весь игровой мир). Слишком сильно усложнен и затянут процесс совершенствования персонажа, и слишком уж он однообразен – становится скучно играть. Однако все это будет исправлено к моменту выхода финальной версии, ведь фаза тестирования, в которой находится TXC, как раз и предназначена для отлова ошибок и устранения шероховатостей.

На момент написания этих строк с сервером от TXC произошла большая неприятность. Туда проник вирус, который уничтожил базы данных игроков и часть программного обеспечения. Но авторы не собираются сдаваться: они ищут новый сервер и готовят к выпуску очередную версию, значительно дополненную и измененную.





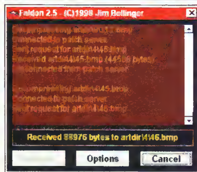
Faldon
http://faldon.crossroadsrpg.com/

Эта игра появилась позже всех, но развивалась столь бурно и активно, что вскоре обогнала своих предшественников. И это с одним-то программистом в команде разработчиков. В качестве сюжетной основы взят очередной средневековый мир без особых излишеств или изъянов. Скелеты, тролли, магия, холодное оружие – в наличии все стандартные элементы ролевой игры. Много заклинаний, навыков (от приручения животных до воровства), разнообразного оружия и противников.

Первое, что бросается в глаза, - приличная графика, созданная сразу четырьмя художниками. Кстати, один из них родился в России. Совсем недавно в графический движок было добавлено динамическое освещение. Выглядит круто и очень солидно. Вот только на моем P2-266 с Matrox Millenium 8 Mb достаточно явно тормозит. Хотя, в принципе, эту опцию можно отключить, а в будущем код будет оптимизирован, что добавит игре скорости.

Что касается развития персонажа, то ситуация в Faldon складывается прямо противоположно той, что имеет место быть в The Xenology Crisis. То есть развивать персонаж чересчур просто, особенно на первых уровнях (когда в расход пущены крысы и улитки). Настоящие проблемы возни-





кают из-за лага, а также из-за игроков высоких уровней, которые имеют обыкновение таскать за собой на стартовую позицию толпу скелетов, обожающих планомерно расправляться с новичками. Но такая неприятность часто происходит и без злого умысла. Просто монстры, завидев игрока, начинают его активно преследовать, вынуждая для спасения собственной шкуры уносить ноги в деревню - начальную точку игры. С другой стороны, в игре хватает противников, с которыми новичку сталкиваться категорически не рекомендуется: такая встреча сулит ему смерть от одного удара. Развитие персонажа затрудняется по мере прохождения. Как правило, это происходит, когда герой начинает учить навыки. В этом случае приходится неоправданно рисковать жизнью.

Интерфейс и звук – ничего особенного. Некоторые команды приходится вводить вручную. Не всегда на 100% можно быть уверенным, что попал курсором, куда надо. Результаты такого тыка? Разъяренный продавец-маг метает в вас одну за другой красочные молнии. А он пока что единственный продавец заклинаний в игре. Делайте выводы сами.

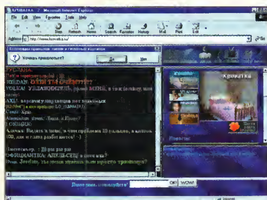
Уже в процессе работы над статьей стало известно о появлении нескольких новых бесплатных онлайновых игр. В том числе, и онлайновых. А к моменту выхода номера в печать их будет еще больше. Так что играйте, выигрывайте, создавайте кланы, формируйте гильдии, заходите в гости на
http://on-line.newgames.ru/...

▲

Семейство tty'ek

Как вы яхту назовете...

Сколько и что значит в нашей жизни имя? Видимо, немало, особенно если учесть количество поговорок и суеверий, с ним связанных. Правда, у древних оно значило еще больше, и знали его только самые близкие и родные люди. Сейчас же сложно относиться серьезно к тому набору звуков, который мы и окружающие нас люди идентифицируют с собой. Хотя бы и потому, что эти звуки не уникальны - есть тезки, однофамильцы, а иногда попадаются и те, и другие одновременно. Забавно осознавать, что где-то, кроме тебя, существует еще Иван Иванович Иванов, и, хотя прекрасно понимаешь, что это абсолютно другой человек, все равно остается иллюзия: «А вдруг мы похожи?». Магия имени, затасканная оккультистами, да и не только ими. Солидные труды и популярные брошюрки с описанием, чего можно ожидать от носителя того или иного имени. Веселое узнавание - «Васька, смотри вылитый ты!» - и обиженно-недоуменное «ну, разве это я, разве похож?!». Заглядывание в именословы будущих родителей, всегда желающих ребенку легкой и счастливой судьбы, - а вдруг там есть заветное имя, обладатель которого будет наделен не только счастливыми чертами характера, но и таковой же судьбой. Подростковое разочарование и обида на родителей за то, что не так назвали: вот имя "Петя" мне бы подошло больше (смотрясь в зеркало) - ну, вылитый Петр! Но ведь не Вася же...



На «диком западе» одно время бытовала мода (а может, и осталась, не знаю) не давать ребенку имя, пока он сам его себе не выберет, - Baby, и все. Впрочем, эта идея стара, как мир, подобное существовало практически во всех культурах на ранней стадии их развития. Имя, даваемое при рождении, - одно из «благ цивилизации». Клички - во дворе, в компаниях, учебных заведениях, на работе. Иногда они становятся вторым именем, особенно если нравятся обладателю, вплоть до того, что человек сам так представляется. В некоторых неформальных объединениях, в частности, среди поклонников RPG, выбор имени (самостоятельно) становится чуть ли не ритуалом; так, имя, выбранное на игру, приживается и начинает жить вместе с игроком, и иногда вытесняет настоящее полностью. И все равно остается некая зависть к артистам, художникам и прочим представителям богемы, которых знают все и не знает никто, ибо зачастую они работают под сценическими, творческими и прочими псевдонимами. Имеют на это право, тогда как «простой смертный» обречен жить с тем, что ему, не спросив, присвоили родители.

К чему такое длинное вступление? К достаточно интересному явлению, характерному для Сети и зовущемуся английским словом nickname. Берем словарь и переводим: Nickname - (I) прозвище, кличка; (II) давать прозвище, кличку.

Речь пойдет действительно о них, сетевых кличках, никах, прозвищах.

Впервые человек сталкивается с проблемой выбора имени, когда только-только попадает в Сеть: ему нужно придумать уникальное имя, под которым он регистрируется у провайдера, что бывает достаточно непросто, если учесть, что в системе обычно от 1000 пользователей. Уже эти имена можно поделить на несколько групп.

1. Имя и/или фамилия - имена этой группы, как правило, содержат реальное имя или фамилию человека, иногда в сокращенном или уменьшительном варианте. Некоторые оказываются настолько привязаны к своему имени или попросту ленивы, что, если желаемое имя в системе уже есть, ограничиваются прибавлением к оному пары-другой цифр. Тут есть и свои нюансы: так, следует учесть, что человек с логином "медведь" окажется, с высокой степенью вероятности, Михаилом.

2. Имя + фамилия - эти комбинации довольно уникальны. Они складываются из слогов (как правило, начальных) реальных имен и фамилий. Метод распространен в довольно крупных компаниях как обеспечивающий достойную уникальность и вместе с тем - некоторую однообразность, приличествующую солидной конторе.

3. Инициалы - берется ФИО и, не мудрствуя лукаво, становится именем. Проблема только в том, что Семен Семенович Семенов и Станислав Станиславович Станиславов станут претендентами на одно и тоже имя, а тут уж кто успеет первым. И тогда оказавшемуся последним придется придумывать что-нибудь более оригинальное или добавлять все те же циферки в хвост.

4. Клички, как правило, уже прижившиеся и прочно ассоциирующиеся с собой. Это может говорить также и о том, что человек не новичок в Сети.

5. К последней группе можно отнести служебные логины, когда выбор не зависит от человека, и он получает его с должностью. Впрочем, обычно это имена списков рассылки или групп общего доступа. Иногда ограничиваются простым набором цифр и букв, ничего не говорящим непосвященному. Так, мне встречались имена типа "a5e7h3", которые вызывали только смутные ассоциации с записью шахматных ходов.

Итак, имя получено, и мы идем туда, для чего его, собственно, получали - в Сеть. Гуляем по WWW и изредка сталкиваемся с предложением заполнить какую-нибудь форму. Кто-то заполняет ее честно, кто-то - "на соседа", а некоторые - на имя некого Jack Hamper или James Smith. Дальнейшие странствия рано или поздно приводят нас на страничку, где предлагается поболтать в on-line режиме, там же нужно заполнить очередную форму, которая начинается с предложения ввести ваше имя. Человек, впервые попавший в такое место, как правило, пишет свое имя и попадает в чат. Спустя какое-то время ему кажется, что он сделал что-то не так, - и действительно, он единственный Петр среди всех этих кисок, чукчей, девочек и прочей живности. Ему надо соответствовать, и в следующий раз он уже наверняка назовется как-нибудь по-другому. Как правило, рано или поздно человек попадает на IRC (Internet Relay Chat). Сам ли наткнется на клиент-программу, добрые ли люди помогут, но, так или иначе, хоть раз там бывал почти каждый обитатель Сети. Некоторые остаются. Впрочем, это видно и по количеству людей, одновременно находящихся в IRCNet (в момент написания статьи их было ~34 000, это только в одной из сеток, а их более 20). Понятно, что в таком случае проблема уникальности становится более проблематичной. Частично она снимается тем, что выбор имени, как правило, ограничен языком (английский - в некотором роде исключение). Учитывая, что в любой момент времени там находятся N японцев, N

французов и NN представителей других наций, языка которых вы не знаете, на ники, образованные, допустим, японцами, претендовать вы будете вряд ли. Английский становится исключением в силу своей «международности»; так, если бы действие разворачивалось в средние века, то можно предположить, что значительная часть имен была бы на латыни. Все это накладывает свою специфику, поэтому исключим из уже перечисленных групп 5 (служебную) и добавим новые.

6. Сокращения. Они обычно достаточно неоднозначны, и об их значении лучше спросить самого владельца, нежели без толку ломать голову самому. Так, tMH может означать “the man hunter”, sb - “steel bird”, a KdN окажется Киселевым Дмитрием Николаевичем или KomanDioN’ом, в зависимости от настроения.

7. Настроения. Имена, отражающие текущее настроение или состояние человека; таким образом, обычно, появляются ники типа “Стерва”.

8. Иногда встречаются ники, созвучные с кличками домашних любимцев, в основном, кошек, и даже не всегда уже можно выяснить, что было первичным. С обладателем ника “mals” мы потратили час на выяснение “что было в начале, он или кот?”

9. И, наверное, самая большая группа, куда зачастую можно отнести любой ник, была бы только фантазия, - “говорящие” ники. Имена, несущие определенную информацию, вложенную туда сочинившим, а иногда и найденную в ней посторонними. Вот как описывает свой ник сам обладатель: “Ник “Леопольд” или, как я его называл, Лео-пи-Олд, расшифровывался буквально так: Лео - лев, мой знак по гороскопу, и отражал тогдашнее доброе настроение, этакого Левушку из мультфильма с словами “Я на солнышке лежу”; пи - подчеркивало близость к девушке - объекту желаний; а Old - некое свое ощущение стариковатости, комплекс, активно тогда буйствовавший”. В подобных никах можно попытаться выделить несколько подкатегорий.

А. Имена литературных и телегероев. Так, с появлением «Лабиринта отражений» ник “Стрелок” почему-то стал прочно ассоциироваться с героем романа С. Лукьяненко. Хотя последний Стрелок, с которым я общалась, не читал этой книги, а у меня самой этот ник вызывает, скорее, ассоциацию с героем Стивена Кинга.

Б. Животные, из которых самыми популярными оказываются коты, собаки, мыши в разнообразных модификациях - от LazyCat и RainDog до Fatmouse и sapo (владелец ника утверждает, что есть такая лягушка).

В. Игра слов - самая сложная и неоднозначная категория, в которой имеет значение все: очередность строчных и прописных букв, подчеркиваний, а в некоторых случаях - даже и цифр, заменяющих те или иные буквы. Например, “DeSpot” может означать “тиран”, “деспот” и “пятновыводитель”.

Интересно, как люди находят выход, когда претендуют на один и тот же ник, не желая при этом идти на уступки, - рождаются довольно любопытные компромиссы. Так, владельцы ника “Ozzzy” договорились о количестве букв “z”, а владельцы ника “Серега” просто поделили время посещения. Хотя гораздо чаще эта проблема решается добавлением к нику “^”, “_” , “-”, “]” и тому подобных символов, хотя два символа “^” по бокам, скорее всего, будут обозначать ушки, а “_” - лапки.

Когда-то, когда я впервые столкнулась с IRC (Internet Relay Chat) и с проблемой выбора nickname, мне дали совет, который я до сих пор считаю самым верным: “называй себя так, как хочешь, чтобы к тебе обращались другие”. Мне действительно сложно понять человека (возможно, девушку), сидящего под ником “Любимая”, хотя, быть может, ему просто не хватает любви в реальной жизни. Есть такая поговорка: “встречают по одежке, провожают по уму”. Она верна и в Сети. Ник - это ваша “одежка”. Глядя на него, у людей формируется первоначальное к вам отношение. Как вы отнесетесь к человеку с ником “Мразь”? Изначально, мне кажется, как минимум, подсознательно настороженно, будете вглядываться в его реплики и ждать подвоха, тогда как перед человеком, скрывающимся под “явно женским” ником, вы наверняка постараетесь “выглядеть” получше.

Но ведь не только вы смотрите на имена окружающих и реагируете ни них - точно так же сетевые обитатели изначально видят только ваш ник, и первоначальная реакция на вас у них будет соответствующей избранному вами имени. Посему, постарайтесь выбрать правильный ник и - вперед, в Сеть!



Секьюрити

Семейство tty’ek

Год прошел, наступил новый. А, как известно, начинать год лучше всего с повторения пройденного. Посему...

О безопасности в Сети написаны тонны руководств, и постоянно пишутся новые. Благодаря компании Microsoft и любимой операционной системе Windows, семьи специалистов по безопасности еще долго будут спать спокойно, уверенные в завтрашнем куске хлеба. Жить в Сети стало небезопасно, поэтому стоит защищаться как минимум от 4 вещей: спама, вирусов, нюков и гипотетического взлома. Последнее очень маловероятно, разве что вы храните на своем компьютере стратегические данные и всех об этом оповестили. Начнем с последнего.

Гипотетический взлом

Взлом вашего компьютера по сети злобными хакерами можно соотнести с анекдотом про неуловимого Джо, которого никто не ловит потому, что он никому не нужен. Если вы не храните на своей машине то, за что можно получить сумасшедшие деньги, и бываете в Сети время от времени, то можете спать спокойно, ограничившись несложными превентивными мерами; в противном случае вам стоит почитать труды по безопасности и обратиться к оным же специалистам. Из самостоятельно-достаточных мер вы можете в разделе Network/Protocol панели управления выключить “NetBIOS over TCP/IP”. В результате этого ваша машина не будет предоставлять внутренние ресурсы для внешних пользователей сети.

Спам

В тот день, когда вы обнаруживаете в своем почтовом ящике предложение “совершенно бесплатно, за каких-то $50” получить нечто вам совершенно не нужное, вас можно поздравить - вы познакомились со спамом. Спам - это широковещательная рассылка предложений рекламного характера. Если вы получаете одно подобное предложение в месяц, это терпимо и с этим можно смириться, если вы их получаете ежедневно и не по одному разу, это раздражает. Оговорюсь сразу: отвечать на эти письма бессмысленно, обратного адреса, на которое уйдет ваш раздраженный или, чем черт не шутит, заинтересованный, ответ, в природе не существует. Как защититься от подобной бомбардировки почтового ящика, которая наносит вам не только моральный, но и вполне ощутимый материальный урон? Рассмотрим самый первый вопрос, который возникает

у каждого получившего то, что он не просил: “Откуда спамер узнал мой адрес?!”. Для ответа придется вспомнить, не пользовались ли вы услугами серверов бесплатных страничек типа xoom.com и не оставляли ли свой адрес на серверах объявлений? Если на этот вопрос вы ответили “да”, то самым простым решением будет завести альтернативный почтовый ящик, например на www.usa.net, где поставлены фильтры от большинства наиболее известных адресов, откуда идет спам, и список этих адресов постоянно пополняется. Тогда вы сможете смело оставлять этот адрес для людей, которые захотят с вами связаться, и, в то же время, избавитесь от большинства спамерских предложений. В любом случае, если при прочтении письма у вас появилось подозрение на спам, имеет смысл записать его в отдельный файл (для сохранения служебной информации, которую почтовый клиент обычно не показывает) и отправить его своему провайдеру с соответствующим комментарием.

Вирусы и трояны

Как получить вирус, знают все; “троянский конь” - это один из способов его приобретения. Троян присылается пользователям под тем или иным видом. Как правило, это выглядит как письмо с приложенным к нему исполняемым (.exe) файлом, который предлагается запустить. Также файлы такого рода могут быть присланы по любой чатовой программе. Если вы “живете” в Сети, то, кроме привычно-обычного тестирования drWeb’ом, aidstest’ом и подобными программами, вам волей не волей придется усвоить несколько принципов. Лучше усвоить их сразу и добровольно, чем потом разгребать последствия. Все свободно распространяемое программное обеспечение следует брать только с официальных сайтов, либо с известных файл-серверов, где каждый файл, прежде чем выложить, проверяют на вирус. Наиболее известные и безопасные коллекции:

http://www.tucows.com

(для российских пользователей, возможно, будут ближе зеркала

http://tucows.online.ru/

http://tucows.rinet.ru/tucows/)

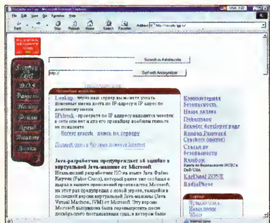
http://cdrom.com

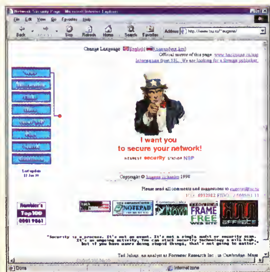
http://www.download.com

http://www.freeware.ru

http://www.download.ru

Если вы берете программное обеспечение с какого-нибудь warez-site, то ничего себе гарантировать не можете. Даже если в программном обеспечении не будет вируса, портящего данные, никто не гарантирует, что там нет вируса, посылающего ваши пароли своему автору. Конечно, если автор вируса обитает в Аризоне, то ваш пароль ему ни к чему, а вот если на соседней улице, то не стоит удивляться, получив однажды предупреждение от провайдера “о попытке двойного захода под вашим именем и временного приостановления действия вашего лицевого счета”. Безопасность на различных чатах можно свести к тому, чему учат всех детей с младенческого возраста: никогда ничего не берите у чужих. К чужим относятся все, с кем вы знакомы не так давно, и в ком вы не уверены. Следует также убрать опции автоматического забирания посылок и сменить все стандартные директории для download. Этот несложный минимум позволит вам обезопасить себя от мелких, но неприятных сюрпризов. Если учесть, что почти все вирусы, рассылаемые таким образом, распространяют себя сами, то практика борьбы с ними сложилась такая: “виновника” распространения сначала убирают с каналов, а только потом выясняют, кто прав, а кто виноват, если делают это вообще. Еще одно из наиболее вероятных мест проникновения к вам вирусов - это всеми нами так любимый WWW. Так красиво и привлекательно выглядящие java-applets - это программы, выполняющиеся на вашей машине и, соответственно, несущие потенциальную опасность. Вам стоит заглянуть в раздел security вашего браузера, внимательно прочитать предлагаемые опции и выбрать то, что вы посчитаете нужным. Наиболее разумной кажется установка опции medium, когда выполняется все, но при потенциальной опасности браузер вас предупреждает, и вы можете отказаться от выполнения скрипта на вашей машине. Кстати, про java-applets и троянцев было рассказано в предыдущих номерах.





Нюк

Nuke (англ.) - ядерный боеприпас; ядерное оружие. Из данного перевода, полагаю не сложно догадаться, что должно остаться от вашей машины в результате применения программы с одноименным названием. Нюк - это атака на вашу машину; если вы не защищены, она, как правило, заканчивается экстренной перезагрузкой с потерей данных. Защита от нюка делится на 2 вида - пассивную и активную.

Пассивная заключается в своевременном затыкании очередных дыр. Свежий hot fix всегда можно взять на официальном сайте производителя, а из обязательных фиксов вам стоит как можно быстрее скачать и установить Winsock 2.2. Пошаговые инструкции и соответствующие вашей операционной системе патчи вы можете найти на: http://new.russian.net.ru/bugs.htm.

Активная защита начинается с определения IP-address’а обидчика. Для этого вам понадобятся соответствующие программки; лично я пользуюсь NukeNabber, который ведет мониторинг портов и перехватывает атаки Nuke программ, пишет лог-файл, в котором указывает время и IP-address нападавшего. Особенно он удобен тем, что его можно настроить на любые порты, так как никто не знает, на каком обнаружится очередная дырка.

Помимо всех перечисленных плюсов, можно назвать еще один: отловив нюк, программа сама отсылает письмо на postmaster@domain того, кто бомбил, со всеми данными - какой ip, когда, etc. То есть, если вас бомбил vasya@ppp234.cityline.ru, то письмо уйдет на postmaster@cityline.ru. Взять NukeNabber можно на http://www.dynamsol.com/puppet/nukenabber.html. Всерьез заинтересовавшимся и озаботившимся проблемой безопасности можно посоветовать следующие адреса, где освещаются все новости из жизни вирусов, нюков и прочих неприятностей:

http://security.lgg.ru/
http://www.tsu.ru/~eugene/

А в заключение напомню старую шутку: “идеальная защита - это компьютер с отключенным питанием”.

Семейство tty'ek

Здесь будет рай

После долгих странствий по WWW в поисках какой-нибудь новой стратегии вам внезапно стало скучно. Разумеется, под новую стратегию у вас уже припасено достаточно места на винте и хороший коннект для перекачки. Но ничего не находится :(. Что ж, попробую вам помочь, направив прямехонько на U-planet. В этой он-лайн стратегии вы сможете себя почувствовать кем угодно - политиком, военным, бизнесменом или повелителем всего и вся. Все это теперь возможно получить, не выходя из дому и не вставая из-за компьютера, - достаточно войти в Internet, и вы получите в свое полное распоряжение целую страну со всеми ее природными и человеческими ресурсами. И все это совершенно бесплатно и легко доступно. Для игры необходимо только подключение к Интернет и ваш любимый браузер. Больше никакого долгого и утомительного скачивания гигантских и неведомых приложений, никаких набегов на знакомых и магазины в поисках дисков, никакого поиска партнеров. Все здесь. Онлайн. Сразу. Итак, набираем http://u-planet.tourma.com и...

Первое, что вы увидите, когда загрузится страничка, это красивый дизайн. Мой вам совет - не спешите с регистрацией, а для начала прочтите все правила и инструкции. Говорят, полезно :)

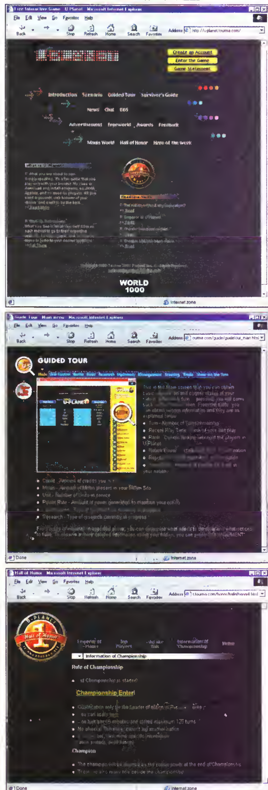
Если вы решили почитать инструкции, то перед вашими глазами на экране предстанут десять заповедей игры:

- вы должны управлять одной и только одной страной;
- вы должны уважать лидера вашего союза, участников союза и других игроков U-planet;
- вы не должны использовать нецензурный язык на U-planet;
- вы не должны мешать другим игрокам U-planet;
- вы не должны фальсифицировать результаты управления вашей страной или сетевыми системами U-planet;
- для управления вашей страной вам необходимо выбрать *свой* путь и занять непоколебимую позицию;
- вы не должны предавать лидера или участников вашего союза;
- вы обязаны постоянно искать средства для расширения и развития вашей нации;
- вы должны помочь слабому и уважать сильного;
- вы должны гордиться, тем что являетесь частью U-Planet.

Я думаю, вы согласитесь с этими заповедями и посмотрите guide tour по U-planet. Теперь, зная все правила и премудрости, смело можно идти регистрироваться. После регистрации вам на e-mail должно прийти подтверждение. Получили? Ну, тогда вперед, Enter the game!

Что ж. Перед вами - ваша страна, которой нужно управлять. У вас имеется некий природный ресурс Millen, который нужно добывать, который нужно сохранять и которым можно торговать. Чем-то он напоминает спайс из старой доброй Дюны 2. Благодаря деятельности, связанной с обработкой Millen'a, повышается статус вашей страны и ее благосостояние. Поскольку вы играете не в одиночестве, а в довольно большой компании людей, которые преследуют те же цели, что и вы, без дипломатии не обойтись. Вам придется заключать союзы, идти на компромиссы, всячески изворачиваться и петлять, то есть действовать подобно профессиональному дипломату в реальных условиях. Однако дипломатия не всегда может помочь в сложном деле управления вашей страной, и потому, когда она не дает ощутимых положительных результатов, придется немного повоевать (много все равно не получится, так как ресурсы ваши не резиновые, и забывать об этом не следует). Но раз вы взялись за это сложное и неблагодарное дело, то необходимо выработать тактику и стратегию, причем не только военную, но и экономическую. Война, так война, и, хотя существует куча вариантов ее окончания, всегда имеется три стандартных: пасть смертью храбрых, красиво и помпезно разгромить противника и пополнить свои ресурсы или заключить взаимовыгодное соглашение. Конечно, оставшихся вариантов великое множество, и вам решать, что подходит наилучшим образом в вашей ситуации.

Но все же главное в этой игре - экономика и политика. Постоянное планирование и расчеты, союзы и договоры, так что если вас тянет пострелять и побегать - это "не про вас" :) . Управление в игре сделано просто и красиво. На панели управления в правом фрейме располагаются кнопки с надписями, указывающими назначение каждой кнопки, а с левой стороны в окне выводятся данные, относящиеся к вашей стране, показывающие ее политическое, экономическое, военное и прочие состояния. Стоит только начать играть, и вас уже будет нелегко оторвать от компьютера. Затягивает сам процесс. Так что могу сказать, что игра стоит того, чтобы в нее играть. К "недостаткам" можно отнести, пожалуй, только то, что вся игра - целиком на английском языке. Но если с английским у вас все в порядке, то проблем возникнуть не должно. Дерзайте, управляйте, наслаждайтесь упоением властью - хотя бы виртуально. Удач и успехов вам на поприще геополитики!



Руслан Шебуков

НОВОСТИ Железный поток

■ Процессорные процессы

Начало года ознаменовалось именно такой новостью, о каких мы пообещали вам никогда не писать: на свет появились два новых процессора, производительность которых выше, чем у их же предшественников, на 10 и 20% соответственно. Речь идет, как вы уже догадались, об Intel Celeron 366 и 400. Событие, само по себе, конечно, знаменательное, но самое главное не это. Появление новых «селеронов» повлекло за собой удешевление старых, причем самый старый из них - Celeron 300 - подешевел на целых 20%. Кто его, правда, будет сейчас покупать - непонятно. Наверное, те, у кого совсем туго с деньгами... Но и это не главное. Снижение цен на "селероны" явилось прямой причиной конъюктурного удешевления процессоров AMD K6-2, которые теперь стоят ровно столько же, сколько и «селероны» той же тактовой частоты. Так вот, основная фишка состоит в том, что наметилась любопытнейшая тенденция - борьбу за рынок теперь на равных ведут Celeron и K6-2, причем у первых преимущество - только доброе имя (которое, впрочем, дает Intel 90% рынка), а у вторых - 100-мегагерцовая шина и технология 3DNow! А Pentium II при этом ускакал далеко вперед и кажет свое хитрое лицо из-за поворота, улыбаясь во весь рот и потрясая при этом двухмегабайтным кэшем на три с половиной штуки баксов. Что ж, бизнес есть бизнес :). Напоследок приведем цены, заявленные Intel на 4 января (к тому времени, когда до вас дойдет журнал, они и у нас такими же будут).

Celeron 300A	$71
Celeron 333	$90
Celeron 366 PPGA	$123
Celeron 366 Slot-1	$131
Celeron 400 PPGA	$158
Celeron 400 Slot-1	$166
K6-2 350	$110
K6-2 366	$123
K6-2 380	$135
K6-2 400	$158
Pentium II 350	$202
Pentium II 400	$353
Pentium II 450	$562
Pentium II Xeon 450 (2Mb cache)	$3692

■ Еще один кирпич в стене

Японцы, знаете ли, тоже не лыком шиты. Не успели прославиться первые портативные MP3-плееры, как хитрые наши узкоглазые друзья выдумали новую радость - плеер SolidAudio, который работает по технологии - сейчас озвереете - TwinVQ (Transform-domain Weighted Interleave Vector Quartization, что по-русски означает полную фигню, так что даже и переводить не имеет смысла). Короче говоря, это придуманный японской компанией NTT новый алгоритм аудиокомпрессии с коэффициентом сжатия 1:18 (напомним, что у MPEG Layer 3 он составляет 1:10 - 1:12). Кстати, на сайте компании NTT утверждается, что этот алгоритм войдет в грядущую спецификацию ISO/IEC MPEG 4, а также, что качество звука, записанного при помощи этого алгоритма, будет никак не хуже компакт-дискового. В пресс-релизе к плееру SolidAudio написано, что размеры его составляют 85x54x8,4 мм, работает он от сверхтонкой ионно-литиевой полимерной батареи (толщина - 1,35 мм) на 16-мегабайтной карточке, которой хватает на 25 минут CD-качественного звучания или 50 минут FM-качественного. В продажу плеер поступит в начале этого года, а к году 2002-му оптимистично настроенные японцы надеются продать его миллионную копию. И еще они твердо убеждены, что их плеер будет использоваться только с легальным аудио. Вот что значит - люди на острове живут!

■ Для тех, у кого широкие карманы

Компания Xircom выпустила такой маленький CreditCard Modem 56 Global Access всего за $259. Что это за такое, спросите вы, и какого фига он делает в нашем обзоре? А вот что. Это 56k-модем, который может подключаться к мобильному телефону, превращая, таким образом, ваш ноутбук в средство для путешествий по Интернет, и, соответственно, для приема-передачи электронной почты/факсов, причем, при современном развитии роуминга, - практически из любой точки планеты. Ну, ноутбуки, конечно, это неинтересно, зато любопытна сама идея - эдакая пластиковая карточка с микропроцессором, которая является одновременно и средством платежа, и собственно средством коммуникации, причем в ближайшем будущем, скорее всего, без какого-либо участия компьютеров и других причиндалов. Вот тебе телефон мобильный (который во всем цивилизованном мире давно перестал быть атрибутом роскоши), вот тебе карточка - и отправляйся с ними в Интернет!

■ Пароль: 655 13871!

На тот случай, если вы еще не знаете. В Подмосковье появился новый вид телефонных услуг - радиотелефон по карточкам. Причем, довольно условно само понятие "радиотелефон", а уж карточка и карточкой-то называться права не имеет... Теперь по порядку. Компания "Рус СДО" развесила по подмосковным магазинам и прочим подходящим помещениям обычные телефоны, которые где-то, вероятно, и соединяются с радиопередатчиками, и стала продавать через продавцов этих же магазинов пластиковые карточки, сделанные по принципу лотерейных билетов - там нужно стереть монеткой какую-то часть, из-под которой выглянет счастливый номерок. Так вот, эту карточку никуда вставить нельзя. Нужно прочитать номер, запомнить его, набрать на телефоне определенные цифры, а когда приветливый женский голос спросит у вас этот номер, честно его продиктовать. И только тогда вам будет позволено позвонить - и не только в Москву, а хоть в Абу-Даби.

■ Цифровые камеры - в массы!

В сущности, это было ясно с самого начала - рано или поздно цифровые фотокамеры, раз уж они появились, должны были вытеснить обычные, вопрос был только во времени. И вот 6 января сразу три компании-производителя бесплёночных фотоаппаратов объявили о выпуске новых продуктов и снижении цен на старые. Например, Olympus анонсировал новую бытовую камеру D-340R, которая имеет разрешение 1280x960, что вполне сопоставимо с разрешением обычного пленочного аппарата, по цене $499. Год назад камера с таким разрешением стоила почти в три раза дороже - $1300. То есть, рассуждая чисто математически (как новый русский), можно предположить, что через год такой аппаратик будет стоить долларов эдак 160-170. Что еще хорошего в D-340R? Флэш-карта в 8 Мб памяти, что позволяет хранить 36 снимков отличного качества или 120 - с разрешением 640x480, двукратный zoom, скоростная съемка (10 кадров с интервалом в полсекунды), панорамная съемка, выход на телевизор, фотопринтер, ну, и прочие радости, вроде четырехкратной вспышки, красноглазой протекции и так далее. Фотопринтер от Olympus модели P-330, кстати, стоит $449. К нему можно подключать фотоаппарат (никакой компьютер при этом не требуется) и получать при этом снимки «фотографического» качества. Другие два производителя - компании AGFA и Epson - также снизили цены на схожие по характеристикам с Olympus D-340R камеры (ePhoto CL30 и PhotoPC 700), соответственно, до $399 и $499.

Окончание. Начало в предыдущем номере.

Руслан Шебуков

Тестирование видеоакселераторов

Участники

- Number Nine Revolution IV (16 Mb) - процессор Ticket To Ride IV.
- Diamond Monster Fusion (16 Mb) - процессор Voodoo Banshee.
- MiroHISCORE-2 3D (12Mb) - процессор Voodoo 2.

Тестирование проводилось на компьютерах с разными процессорами и разными чипсетами (Pentium MMX 233 MHz - Pentium II 350 MHz; VIA Apollo MVP3, VIA Apollo BXPro, Intel 440BX). Результаты тестов Final Reality выведены в таблице по самым лучшим результатам.

Операционная система: Windows 98 с DirectX 6.0.

Игры: Quake II (ver. 3.20), Sin (ver. 1.0), Unreal (ver. 2.18), Descent: Freespace, NHL 99, F1 Racing Simulation.

Number Nine Revolution IV ($155)

Описание

Пристрастие этой фирмы к творчеству группы Beatles сразу бросается в глаза. Мало того, что акселератор называется «Революция №9» - так же, как одна из песен ливерпульского квартета, мало того, что чип называется Ticket To Ride (другая песня того же коллектива), так еще и при загрузке компьютера видео-BIOS пишет "A little help from your friends" - слегка измененная цитата из еще одной песни Beatles. Такое рок-н-ролльное происхождение видеокарточки не может не настраивать на миролюбивый лад. Но взглянем на нее пристальнее.

Еще один самодостаточный производитель в нашем обзоре (первым был Matrox). Видеопроцессор Ticket To Ride IV спроектирован и изготовлен самой Number Nine по оригинальной технологии. К нам на тестирование карта попала в OEM-упаковке, как и Matrox Millenium G200, и надо сказать, что во многом эти две карты похожи. Во-первых, параметрами, во-вторых, ценой (если к G200 добавить еще 8 Mb памяти, получатся примерно те же 155-160 долларов), в-третьих, оригинальностью разработок. А теперь конкретнее:

- 128-битный графический 2D-акселератор;
- 128-битная шина процессор-память (первая в мире, как они утверждают);
- 250 MHz RAMDAC;
- AGP 2X, Direct 3D и OpenGL (только для Windows NT, для Windows 98 - beta);
- Максмальное разрешение:
2D - 1920x1080, 32-бит, 83Гц;
3D - 1920x1080 (16-бит) и 1280x1024 (32-бит).

И последнее: на процессоре нет никакого охлаждающего или теплорассеивающего устройства, другими словами - ни радиатора, ни вентилятора. Правда, сам процессор не слишком сильно греется.

Инсталляция

Прошла, в общем, без осложнений, пришлось лишь перенастроить параметры экрана. Вместе с драйверами установилась утилита Hawk Eye, полезная вещь, позволяющая управлять многими функциями карты, в том числе и 3D. После инсталляции бета-OpenGL под Win98 в панели Hawk Eye "Options" появились еще две функции, в том числе - "Enable OpenGL Acceleration", что позволяет нам думать, будто OpenGL действительно работает под Windows 98, а это верно лишь отчасти. То есть, кое-где он, конечно, работает, а кое-где - нет (подробнее об этом - в разделе "Игры"). Из полезных функций Hawk Eye можно также отметить управление частотой регенерации экрана, которую можно настроить довольно точно (с шагом в 1 Гц).



Графика

Мы были удивлены, насколько эта видеокарта оказалась чувствительной к чипсету материнской платы - на BX440 она показала результаты, отличающиеся почти на 20% в лучшую сторону по сравнению с VIA Apollo, и на этом же чипсете (BX440) по некоторым параметрам даже обогнала в 2D-тестах Milenium G200 (см. таблицу), хотя, если верить глазам, а не цифрам, то визуально G200 в этих тестах действовал более плавно и четко... Так или иначе, но в двухмерной графике Revolution IV оказался на высоте. И то же самое можно сказать о графике трехмерной. Все тесты были пройдены им "на отлично" (опять см. таблицу), и по ряду показателей он обогнал даже Canopus Spectra 2500 на Riva TNT. Но это - тесты, а вот что получилось на практике.

Игры

Из нашего комплекта игр с этой видеокартой под Windows 98 пошли только Quake II, Descent: Freespace и F1 Racing Simulation, но последняя - без 3D-акселерации, которая игрой распознана не была. NHL 99 запускалась, но иногда там пропадала мышь, а иногда игра вообще теряла управление, и тогда команды хоккеистов играли сами, без какого-либо участия со стороны игрока. Sin и Unreal работать отказались наотрез, и тут, видимо, без полной версии драйверов OpenGL не обойтись. Что касается Quake II, то шла эта игра из рук вон плохо, особенно в разрешении 1024x768, и иногда приводила к краху системы. Короче говоря, в играх карта показала себя не с самой лучшей стороны. Правда, мы не пробовали Windows NT, для которой у Number Nine готова финальная версия OpenGL.

Цена и выводы

Даже не знаем, что сказать... Цена карты достаточно высока, богатые возможности пока не реализованы, драйвера не написаны. С другой стороны - одни из лучших показателей в тесте Final Reality, и по 2D, и по 3D-графике. Единственное, что можно порекомендовать - это дождаться хороших, работающих драйверов и падения цены на карту.

Diamond Monster Fusion ($131)

Описание

Видеокарта от знаменитого производителя на не менее знаменитом процессоре одиозной компании 3Dfx, Diamond Monster Fusion продается в большой красивой коробке, внутри которой практически пусто. Только

сама плата, CD-ROM с драйверами и ма-аленькое руководство по установке. Даже спецификаций и описания там нет. Но не беда, ведь всегда можно выйти в Интернет и найти там все, что нужно. Да, важный момент: на процессоре установлен мощный вентилятор, который справляется со своими обязанностями на все 100%, из-за чего карта не перегревается и работает очень стабильно. Но об этом позже, а пока:

- 128-битный графический 2D и 3D-акселератор;
- 16MB 125MHz SGRAM память (!);
- 250MHz RAMDAC;
- AGP 1x, Direct 3D, Glide и OpenGL (только для Windows NT, для Windows 98 существует пока лишь MiniGL - для Quake/Quake II, который в комплекте с картой не поставляется, а лежит на сайте www.diamondmm.com);
- Максимальное разрешение:
2D - 1920x1440, 24-бит;
3D - 1600x1200, 16-бит.

Инсталляция

С этим делом все было нормально, карта установилась без проблем, несколько удивило, что карта не поддерживает 32-битный цвет, а только 24-битный, но это не страшно, фотовыводом мы на ней заниматься не будем. Знаменитая утилита Diamond InControlTools здесь дополнена кое-какими 3D-опциями, а также тестом карты, которая ясно дает понять, что в 16-битном режиме карта дает 120 fps, а в 24-битном - только 5,1! Вот и думай. Из приятных особенностей InControlTools: когда правой кнопкой клацаешь по пустому экрану, появляется не стандартная Display Properties, а красивая "даймондовская" менюшка со всякими быстрыми переключателями экранов, выключателем скрин-сэйвера и так далее. А если левой кнопкой щелкнуть, то появляется Start-меню - в любом месте экрана, что тоже удобно. Вот, пожалуй, и все.

Графика

Благодаря мощному процессору Voodoo Banshee, Monster Fusion показал вторые после Canopus Spectra показатели по 3D-графике, и почти такие же, как в Number Nine Revolution, результаты по 2D-графике. Отрицательный момент: карта не поддерживает AGP 2x, что сильно снижает ее пропускную способность, если верить тестам. Но с другой стороны, вот какая ситуация с играми.

Игры

После установки MiniGL для Quake II, эта игра, на наш взгляд, пошла с Diamond Fusion лучше, чем с любой другой видеокартой из нашего теста. На разрешении 1024x768 не было абсолютно никаких задержек, за исключением тех, когда подгружались текстуры для перехода в следующее помещение (видимо, дает о себе знать небыстрая AGP). Но задержки эти - не более 1-2 секунд - никак на впечатление от игры не влияли, поэтому глаза на них можно смело закрыть. С другими картами задержки случались и похлеще. Unreal при запуске определил, что в компьютере стоит карта 3Dfx, и загрузил Glide-драйвер, с которым игра пошла на разрешении 1024x768 без каких-либо проблем. Качество картинки было также отменным. Все остальные игры, кроме Sin, тоже прошли хорошо, если не считать мелких подергиваний в NHL 99. Что касается Sin, то версия 1.0 отказалась работать вообще, но дело скорее в игре, чем в карте.

Цена и выводы

Пожалуй, это самая сбалансированная по цене/качеству видеокарта обзора. Она может все, что нужно для полноценной игры, и сверх того, показывает отменные результате по 2D-графике. Единственный минус - AGP 1x, но на играх он пока никак не сказывается. Короче говоря, если вам прямо сейчас нужна работающая практически со всеми современными играми карта, то Diamond Monster Fusion - это то, что надо.

MiroHISCORE-2 3D ($250)

Описание

В обзоре эта видеокарта участвует, скорее, просто как эталонный образец видеоакселератора на процессоре Voodoo 2. Стандартные 12 Мб 100 MHz памяти, PCI-шина, 135 MHz RAMDAC, поддержка Glide, Direct 3D, максимальное разрешение в 3D-играх - 800x600. Вот, пожалуй, и все, что можно о ней сказать.

Инсталляция

Сама инсталляция не принесла много хлопот, но вот многие игры пришлось переустановить заново, поскольку они ни в какую не хотели опознавать в MiroHISCORE старого друга на Voodoo2. Кроме собственных драйверов, карта поставила утилиту PINBOARD, которая управляет ее параметрами - в частности, несколькими функциями Glide.

Игры

Давно известно, что все мало-мальски уважаемые игры поддерживают 3Dfx Glide, так что с играми проблем особых не было. Правда, Unreal пару раз терял некоторые текстуры, но потом их быстро находил. Все игры шли в разрешении 800x600, правда, частота регенерации экрана часто была слишком низкой - 60 Hz. Но зато скорость была вполне играбельной даже на системе с процессором Pentium 166 (не MMX).

Выводы

Если вы не хотите глобальных перемен в своем стареньком компьютере, но стремитесь ощутить всю радость жизни при игре в трехмерные игры, то Voodoo 2 - все еще для вас. Пусть вас не смущает высокая цена - это единственная фирменная, сделанная в Германии, карта от знаменитого производителя профессиональных устройств обработки видео в реальном времени, то есть, в этом продукте можно быть уверенным на все 100%. Наличие хорошего видеовыхода (на телевизор или видеомагнитофон - Composite и S-VHS, соответственно) еще больше поднимает цену. Поэтому эту карту можно рекомендовать только серьезным людям с толстым кошельком, а всем остальным - более дешевые на этом же процессоре, благо сейчас цена на них падает и скоро достигнет отметки в $100.

Глобальные выводы

А теперь подведем итоги. На наш взгляд, победу в конкурсе одержала видеокарта Diamond Monster Fusion. Прежде всего, из-за ее отличных показателей в играх. Качество, цена и вера в будущее 3Dfx также повлияли на итог. Карта хорошо идет как на Pentium II, так и на процессорах Celeron и даже Pentium MMX. Если вы просто хотите выкинуть старую видеокарту (ну, или продать), и у вас при этом в системе есть AGP, то Diamond Monster Fusion - как раз для вас.

Если ваши предпочтения отданы прежде всего двухмерной графике, а в игры вы играете лишь время от времени, то, возможно, лучшим выбором для вас будет Matrox Millenium G200. Невысокая цена и отличное качество изображения. Правда, для достижения высоких результатов вам понадобится Pentium II и новые, еще не выпущенные, драйвера OpenGL...

Для настоящих фанатов и энтузиастов 3D-экшенов можно смело рекомендовать Canopus Spectra 2500, как наиболее передовой, но пока несколько сыроватый в плане полноценной OpenGL-поддержки продукт. Его показатели по 3D - самые высокие в обзоре.

Тем, кто не обзавелся еще лишним баксом, можно советовать карты на

Таблица результатов тестов Final Reality

Название карты	2D графика	3D графика	Пропускная способность	Общая оценка
Canopus Spectra 2500	3,60	4,23	1,89	3,69
Matrox Millenium G200	3,99	3,86	5,25	4,29
Chaintech Tornado 740	4,19	3,78	2,49	3,71
Diamond Monster Fusion	4,27	3,98	6,95	4,51
Number 9 Revolution IV	4,08	3,71	7,57	4,40

процессоре i740, и Chaintech Desperado Tornado i7000 - вполне достойный их представитель. При цене в 50 долларов акселератор дает высокие показатели в играх, правда, работает пока еще не со всеми. Но это издержки производства.

А если заглянуть в будущее, то, возможно, выиграют те, кто купит себе Number Nine Revolution IV, у которой все показатели отменные, и пока "не очень" только с играми. Однако, существует определенная доля риска, что ребята из Number Nine так и не напишут достойных драйверов.

Ну, и последняя категория - те, кто не желает расставаться со своей нынешней видеокартой, но хотят нормально играть. Им прямая дорога - в магазин за Voodoo 2. И, скорее всего, эта карта прослужит еще долго.

Выражаем благодарность компаниям: Multimedia Club (www.mpc-club.ru, тел. 943-9293) за предоставленные видеокарты Canopus Spectra 2500 TNT Graphics, Matrox Millennium G200 и MiroHISCORE-2, ASBM (www.asbm.ru, тел. 935-8713) за видеокарту Chaintech Desperado Tornado I7000 / AGP-740D 3D и IPLabs (www.iplabs.com.ru, тел. 728-4101) за Number Nine Revolution IV и Diamond Monster Fusion.

Руслан Шебуков

Когда приходит время апгрейда...

А оно приходит ко всем владельцам компьютеров - рано или поздно. И тогда они задаются двумя вопросами: куда девать старые вещи, и какую вещь новую купить, так, чтобы не прогадать и чтобы прослужила подольше.

Что ж, давайте разберемся. Для чего вообще нужен апгрейд? Прежде всего, чтобы не отстать от прогресса и вложить сегодня немного денег, дабы завтра не потерять много. Для этого нужно поймать "момент апгрейда". Когда он наступает? А вот когда. Вы узнаете, что появляется качественно новый класс продукта, пусть то будет новый процессор, или чипсет, или звуковая карта, или видео - не важно. Но апгрейдить нужно не сразу (сразу - только кошки родятся, и "новые русские" "мерседесы" покупают). А тогда, когда: 1) цена на новый продукт падает до покупабельной, другими словами, приемлемой; 2) продукт обзаводится нормальной поддержкой - драйверами, софтом и т. д.; 3) цена на вашу собственную железку, которую вы собираетесь апгрейдить, еще не успевает снизиться до катастрофической. Это и будет "моментом апгрейда". И если его прозевать, то вас уже ничто не спасет.

Второе, для чего нужен апгрейд - чтобы пользоваться теми благами, которые вам пока недоступны. Например, выходит новое поколение трехмерных игр, которые обычные видеокарты уже не поддерживают, - и вам необходимо сменить видеокарту. Революция в трехмерном звуке - пора менять аудиокарту. Новый набор инструкций, поддерживаемый всеми программами - повод для замены процессора. А где замена процессора, там и замена материнской платы. То есть, вот вам третья причина апгрейда: обеспечение железо-программной совместимости. Ну, и так далее.

Куда девать старье?

Кажется, лучший способ сегодня сбыть ваше вторсырье - отправиться на интернетную толкучку. То есть, оставить кучу объявлений на досках про железо с предложениями купить у вас вашу рухлядь. Конечно, вы продадите ее не по цене новых комплектующих, но и не по той, которую вам предложат на фирмах, занимающихся скупкой секонд-хэнда; у вас получится нечто среднее. Правда, это только в том случае, если вы живете в крупном городе - Москве или Питере, или хотя бы в том, где есть местные интернет-комиссионки. Существует, правда, более выгодный способ сбыта - собрать знакомому компьютер из своих комплектующих, а себе купить более продвинутые. Но, сами понимаете, это годится только для тех, кто понимает, как именно нужно собирать компьютеры, чтобы они потом не ломались, а то потом всю жизнь этому знакомому чинить его будешь. Другая сторона такого способа - полюбовно договориться с товарищем и продать ему по дружбе по сходной цене вашу заменяемую деталь, если она ему, конечно, нужна.

Но когда таких друзей нет, остается последнее - идти на рынок и продавать. Или забросить в дальний ящик и больше не вспоминать об этой детали. Можно, конечно, и по фирмам позвонить, может, кто и возьмет, но это уже - последнее дело.

Как выбирать новое?

А вот это - вопрос из вопросов, на который однозначного и быстрого ответа не дашь. Здесь каждый решает, что ему важнее - экономия, производительность, перспективы... Но вот что плохо: пока сам не пощупаешь, ведь не поймешь, что за вещь! И читаешь всякие обзоры, пытаясь вытащить оттуда по крупицам истину... Так вот, чтобы как-то помочь вам в этом нелегком, но интересном занятии - апгрейде, мы начинаем серию статей, посвященную именно ему, родимому. Это будет нечто вроде обзоров того, чем сейчас стоит апгрейдить свой компьютер. Причем, заметьте, все комплектующие обзоров нами опробуются, гоняются во всех возможных режимах и сравниваются между собой. Выводы мы тоже делать будем, но - свои. А вы делайте свои.

Что у нас на сегодня

А на сегодня у нас - материнские платы. Вещь в нашем деле крайне важная. Сегодня выбор стоит перед нами остро, как никогда, и вот почему: если раньше можно было купить системную плату на Socket 7 и на этом успокоиться, меняя время от времени процессоры на более мощные, то сегодня ситуация сильно усложнилась, причем тенденция к дальнейшему усложнению усугубляется. Итак, что мы

имеем.

С одной стороны - платы на чипсетах Intel 440BX, VIA Apollo Pro (BXPro) и ALI Aladdin Pro II с разъемом Slot 1 - для процессоров Intel Pentium II и Celeron. С другой стороны - платы на чипсетах VIA MVP3 и ALI Aladdin 5 с гнездом Socket 7 для процессоров AMD K6-2 и Cyrix MII. Остальные платы - как на новых еще чипсетах Intel 440GX, так и на устаревших 430TX - мы еще (или уже) не рассматриваем.

Мы протестировали следующие материнские платы: Chaintech 5AGM2 (чипсет VIA MVP3), Chaintech 6ASA (чипсет VIA Apollo BXPro), Chaintech 6BTM, Abit BH6 и Tyan S1846 Tsunami (чипсет Intel 440BX) с процессорами AMD K6-2 350, Intel Celeron 300, Intel Celeron 333, Intel Pentium II 350. Постоянная аппаратная часть состояла из видеокарты Diamond Monster Fusion, звуковых карт Sound Blaster 16 и Turtle Beach Pinnacle, сетевой карты Compex RL2000 и 64 Mb оперативной памяти. Turtle Beach Pinnacle и Compex RL2000 были выбраны не случайно, потому что, в силу своей специфики, работают далеко не со всеми системными платами.

Тестирование производилось под Windows 98 с наиболее распространенными приложениями: Microsoft Office, Internet Explorer, WinZip, WinRar, Photoshop, Microsoft Media Player в режимах MPEG-video и streaming-video, а также с играми: Quake II, Unreal, Sin, Dune 2000 и Rainbow Six. Также использовались тестовые программы WinBench, WinStone и Final Reality. Тестирование, как и ожидалось, показало, что принципиальной разницы между платами нет. Есть лишь различия в цене, а также некоторые специфические особенности, на которых остановимся подробнее.

Chaintech 5AGM2

Эта единственная плата на Socket 7 в нашем обзоре показала себя в работе с самой лучшей стороны. Во-первых, 5AGM2 совмещает в себе AT и ATX форм-факторы, то есть, к ней можно подключить как обычный блок питания, так и ATX, причем в последнем случае будут реализованы следующие функции: поддержка дополнительного вентилятора на системной плате, программное выключение, включение от модема и по будильнику, режим Suspend от кнопки выключения. Ну, и встроенный антивирус с программным обеспечением. Впрочем, он есть во всех остальных платах, это теперь добрая традиция, так что упоминать о нем больше не будем. Все равно лучше "Касперского" антивируса нет.

На плате размещены: 3 слота ISA, 3 PCI, 3 DIMM. Поддерживаются все современные процессоры на Socket 7: Pentium MMX (до 233 MHz), K6-2 3Dnow! (до 400 MHz), Cyrix/IBM 6x86MX и MII (до 300 MHz). Поддерживаемые частоты системной шины: 68, 75, 83 и 100 MHz.

Недостатки: их практически нет, кроме того, что так и не удалось запустить звуковую плату TB Pinnacle.

Overclocking

Сколько угодно, все зависит лишь от процессора. Так, K6-2 350 без труда удалось разогнать до 400 MHz, правда, для этого пришлось скачать последнюю версию BIOS с сайта Chaintech: (www.chaintech.com.tw).

Chaintech 6ASA

Здесь самая главная фишка - функция SeePU, позволяющая переключать частоту процессора и коэффициент умножения непосредственно из BIOS, безо всяких джамперов на плате. Формат: micro-ATX, 2 слота ISA, 4 PCI, 3 DIMM. Интегрированный аудиоконтроллер ESS Maestro-2, который можно при желании отключить из BIOS.

Поддерживаемые частоты:

- для Celeron и PII Dechutes (до 333 Mhz): 66, 68, 75, 83 MHz;
- для PII Klamath (от 350 Mhz): 100, 103, 112, 133 MHz.

Коэффициенты умножения - до 5,5x.

Advanced Power Management (APM): программное выключение компьютера, включение от модема, включение по расписанию, включение по сигналу из локальной сети, включение от нажатия на клавиатуру или на кнопку мыши, 2 функции кнопки Power: suspend ("подвешивание") с последующим быстрым включением от клавиатуры, и выключение компьютера (если удерживать ее 4 секунды). Включение компьютера горячей клавишей - Ctrl+Fn (F1-F12) работает замечательно, а вот включаться от мышиного клика компьютер не захотел. Также замечательно включался компьютер по "будильнику", выставляемому опять же в BIOS.

Недостатки

Иногда "зависает" индикатор HDD, оставаясь все время во включенном состоянии. Нам стоило особенных трудов разрешить конфликт между встроенным аудиочипом ESS Maestro 2 и сетевым видеоадаптером, которые упорно занимали одно прерывание, как бы его (это прерывание) не переключали. Только хитрой комбинацией в BIOS мы смогли, наконец, разрешить проблему, и все в итоге заработало, вплоть до TB Pinnacle.

Overclocking

При использовании современных процессоров Pentium II и Celeron с фиксированным коэффициентом умножения частоты, 6ASA могла изменять только частоту шины, причем наша система с тестируемыми процессорами устойчиво работала на частотах до 83 MHz (для Celeron) и до 112 MHz (для Pentium II). Таким образом, Celeron 300 работал на частоте 373 MHz (4,5x), Celeron 333 - на 416 MHz (5x), PII 350 - на 392 MHz (3,5x).

Chaintech 6BTM

Формат: ATX, 3 слота ISA, 4 PCI, 4 DIMM. Эта плата отличается от предыдущей в первую очередь тем, что выполнена на интеловском чипсете 440BX, что дает ей некоторое преимущество в быстродействии. В остальном же она практически идентична 6ASA: и SeePU, и частоты системной шины, и коэффициенты умножения, и APM - те же самые. В APM, правда, есть еще контроль скорости вентилятора процессора, дополнительного вентилятора на корпусе или системной плате (если установлен), а также температуры системной платы и процессора. При этом можно задавать предельное значение температуры, при достижении которой BIOS начнет подавать предупредительный сигнал о том, что компьютер перегрелся и пора его выключать. Под Windows прилагается системная утилита Shepherd, которая следит за всеми контролируемыми BIOS-параметрами.

Shepherd по умолчанию считает, что второй вентилятор у вас установлен и подключен, поэтому, если у вас этого вентилятора нет, при запуске утилиты компьютер начинает противно пищать на манер полицейской сирены, что, мол, беда! Вентилятор не работает! Так и орет, пока галочку не уберешь в соответствующем месте.

Недостатки

При всех положительных моментах и удобствах, есть в 6BTM и недостатки. Например, нам так и не удалось добиться того, чтобы компьютер включался от нажатия на кнопки клавиатуры, как в модели 6ASA (что может быть особенностью именно этого экземпляра платы, за остальные мы не отвечаем). Кроме того, при включенной функции ASPI "пробуждение от сигала по модему", она стабильно приводила к самопроизвольному включению компьютера от перепадов в сети, например, когда в комнате включали какой-либо достаточно мощный электроприбор. Иногда также после выключения компьютера (программно или при помощи кнопки Power), он тут же включался, и процесс этот нельзя было остановить иначе, кроме как выдернув сетевой шнур из блока питания. Правда, есть вероятность, что это - недостаток данного блока питания ATX, поскольку с платой Abit BH6 случилась точно та же история. Хотя материнская плата этой же фирмы, но на чипсете VIA Apollo Pro - 6ASA - нормально работала с этой функцией и даже действительно включала систему от модема...

Overclocking

На этой плате существует единственный джампер, который все же както управляет частотой шины - J7. У него всего два положения: Low/High

(или 66/100 MHz). Так вот, если при использовании процессоров PII джампер поставить в положение Low, то в BIOS можно выставить любой коэффициент умножения и любую частоту шины. Практически же это означает то, что PII 350 может работать на частоте 412 MHz (103x4). Больше он не тянет. С процессорами Celeron этот номер не проходит, поскольку они работают на частоте системной шины 66 MHz.

Abit BH6

Формат: ATX, 2 слота ISA, 5 PCI, 3 DIMM. О достоинствах этой платы можно узнать, прочитав предыдущее описание (Chaintech 6BTM), с той лишь разницей, что здесь технология управления частотой шины и коэффициентами умножения из BIOS называется SoftMENU. Кроме того, на этой плате нельзя задать значение температуры перегрева процессора и системной платы. Нет функции контроля скорости вентилятора процессора, не говоря уже о дополнительном вентиляторе. Соответственно, нет утилиты слежения за температурой из-под Windows. Также отсутствует функция включения компьютера с клавиатуры. Зато регулируется частота AGP - в пределах от 2/3 частоты шины процессора (обычно 66 MHz) до собственно частоты 100 MHz и выше. У нас, правда, ни одна видеокарта не заработала на частоте выше 2/3, хотя мы попробовали все из нашего обзора видеокарт, кроме Diamond Monster Fusion.

Недостатки

Turtle Beach Pinnacle заработала сразу же, зато сетевая PCI-карта Compex RL2000 никак не хотела работать, хотя все конфликты были устранены. Причину этого так и не удалось выяснить.

Overclocking

То же, что и в Chaintech 6BTM, с той лишь разницей, что здесь джампера нет, и все управляется непосредственно из BIOS.

Tyan S1846 Tsunami ATX

Формат: ATX, 2 слота ISA, 5 PCI, 3 DIMM. Частоты: 66, 68, 75, 83, 100, 103, 112. Коэффициенты умножения. - до 5,5. Главное достоинство этой платы - огромное количество настроек в BIOS (кстати, в отличие от всех предыдущих плат, не Award, а AMI). Но слишком уж их много, этих настроек - нормальному человеку ни в жизнь не разобраться; причем в руководстве настройки объясняются минимально или не объясняются никак. Хотя, конечно, продвинутому пользователю здесь раздолье.

Недостатки

Много времени ушло на устранение конфликтов с ресурсами разных устройств - аудиокарты, сетевой карты, системных ресурсов. Нам так и не удалось добиться стабильной работы аудиокарты Turtle Beach Pinnacle, некоторые функции которой работали, а некоторые - нет.

Overclocking

Частоту системной шины в BIOS можно выставить другую, и компьютер работает с ней стабильно, но при загрузке BIOS ругается, и приходится все время нажимать на какую-нибудь клавишу клавиатуры. Коэффициент умножения частоты устанавливается на плате при помощи джамперов, но с нашими процессорами, в которых он фиксированный, этими глупостями можно было и не заниматься - как бы мы ни переставляли джамперы, коэффициент оставался тем же, причем зеленый светодиод на плате радостно светился, как будто так и надо... Таким образом, выяснился факт, что на этой плате выставить иной коэффициент умножения, нежели тот, что задуман, невозможно.

* * *

Что ж, теперь выводы. За исключением мелких огрехов, все платы работали хорошо. Не исключено, что при более длительной работе и с другими аппаратными средствами выяснились бы какие-нибудь более серьезные недостатки, но за время нашего тестирования все наши программы (и игры в том числе) работали замечательно. Вследствие чего можно сказать вот что: если вы не преследуете каких-либо специфических целей и не работаете с экзотическим оборудованием, можно смело покупать себе любую плату из обзора, с оглядкой, естественно, на цену (см. таблицу). Что же касается перспективности вашего апгрейда, то это вопрос, скорее, философский. Дело в том, что в любом случае вы покупаете новую плату максимум на год-два. Intel собирается отказываться от Slot 1 после 450-мегагерцового Pentium II, а новые процессоры Celeron будут выпускаться в исполнении PGA-370. С другой стороны, будущие процессоры AMD K7 и Cyrix MIII будут совместимы с Socket 7. Поэтому, хоть Slot 1 и считается более прогрессивным, с этим вполне можно поспорить. А если учесть, что современные платы Super 7 умеют практически то же самое, что и BX-совместимые, известные ошибки у них уже устранены, а стоят они значительно дешевле, то стоит хорошенько подумать, кому отдать свои предпочтения.

Огромное спасибо компаниям ASBM (www.asbm.ru, тел. 935-8713) и IPLabs (www.iplabs.com.ru, тел. 728-4101) за предоставленные для материала материнские платы и процессоры.

Цены

Chaintech 5AGM2	$80
Chaintech 6ASA	$112
Chaintech 6BTM	$125
Abit BH6	$117
Tyan S1846 Tsunami ATX	$145



Руслан Шебуков

Видеокарты завтрашнего дня

Казалось бы, впору производителям видеопроцессоров остановиться, подумать о жизни, доделать то, что недоделано, дописать драйвера и позаботиться о совместимости существующих видеокарт, чтобы нам, пользователям, жилось легче и веселее, - но нет. Подобно немецко-фашистским оккупантам, идут они на завоевание новых земель, бросив старые на произвол судьбы, причем этого же хотят и завоеванные и порабощенные пользователи. Хочется узнать, чем же еще нас поразят, что еще случится такого, чего мы пока не видели, и такого, о чем мы пока не подозреваем или думаем: «а вот если бы...». Пожалуйста. Вот, что нас ждет завтра, то есть в ближайшем будущем. И не обольщайтесь, нормально работать это еще будет не скоро.

nVidia

Эта компания, ставшая второй культовой после 3Dfx Interactive, породившая на свет самый продаваемый видеочип Riva 128ZX и самый производительный на сегодняшний день Riva TNT, собирается снова атаковать мир двумя новыми процессорами - Vanta и TNT 2. Первый из них не поразит воображение игровой общественности выдающимися достижениями, зато поразит ценой - $24 в больших партиях, то есть платы на его основе будут стоить примерно столько же, сколько сейчас - на основе i740. Будет этот чип чуть более быстрым, чем сегодняшний TNT, работать станет на частоте 100-105 MHz и предназначен будет в первую очередь для производителей интегрированных материнских плат, в которые встраивают аудио- и видеопроцессоры. Ноутбуки, системы начального

уровня и так далее.

А вот TNT 2 - это уже совсем другое дело. Рабочая частота нового процессора - 125-150, а то и все 160 MHz, количество памяти на борту - 32 Mb, причем SGRAM. RAMDAC - 250 MHz, Truecolor в 3D при разрешении 1600x1200. Fillrate - 250 млн. пикселей/сек. Throughput - 8 млн. полигонов/сек. Среди прочих достоинств - аппаратная поддержка DVD, плоскопанельных мониторов, встроенные видеовход и выход. TNT 2 обещается к апрелю-маю 1999 года. Также обещаются готовые OpenGL драйвера для Windows 98 и NT.

NV20 - это пока рабочее название нового процессора nVidia (напомним, что Riva TNT носил название NV4). Подробности об этом сверхреволюционном чипе пока не разглашаются, но совершенно точно известно, что он уже воплощен, так сказать, не только на бумаге, но и в силиконе. Ну, и еще хвастливое заявление, оброненное одним из работников nVidia, - новый чип будет прорисовывать более, чем 650 мегапикселей в секунду. Ожидается эта радость к следующему Рождеству. Конец диафильма.

Matrox

После выхода процессора G200, что само по себе было неожиданным финтом со стороны серьезной компании, всю жизнь выпускавшей чипы и видеокарты для профессионального пользования, Matrox, окрыленная успехом, решила не останавливаться на достигнутом. Подкачав мускулы G200, новый процессор - G300, конечно же, - явится почти близнецом предыдущего, даже частота ядра (125 MHz) не изменится, с той лишь разницей, что он будет производиться по новой, 0.25-микронной технологии, содержать в себе некоторые новые функции, и работать из-за этого собирается на 25% быстрее. Скромно, зато выйдет уже в феврале этого года. Клятвенно обещаны новые OpenGL ICD-драйвера.

S3

Не слишком удачный дебют в области 3D-акселераторов фирмы S3 - Savage3D - не отбил охоту у производителей самого популярного видеопроцессора в мире (S3 Trio) экспериментировать дальше. И вот уже готов новый чип Savage3D 2 с рядом нововведений и поддержкой до 32 Mb SGRAM-памяти. Самое смешное, что продавать его обещают по цене едва ли не меньшей, что Savage 3D. А все из-за того, что та самая пресловутая 0.25-микронная технология уже хорошо отработана и оптимизирована S3, в чем ее преимущество перед остальными производителями. Будет продолжена работа над патентованными алгоритмами сжатия текстур, которые уже поддерживают многие производители игр. Из-за малой стоимости Savage3D 2 будет идеальным вариантом для интеграции его в материнские платы, подобно nVidia Vanta. Ожидать можно в марте этого года.

ATI

А вот еще одна серьезная фирма, обратившая свой взгляд на игровой рынок. Видеокарты на новом процессоре Rage 128GL - Magnum, Fury и All-In-Wonder-Pro - должны быть в продаже уже к тому моменту, когда вы будете читать эти строки. Частота чипа - 100 MHz, памяти - 125 MHz, RAMDAC - 250 MHz. Максимальный объем видеопамяти - 32 Mb. Максимальное 3D-разрешение - 1920x1200 (hi-color), 1600x1200 (true color). Fillrate - 200 мегапикселей/сек. Throughput - 3.6 млн. полигонов/сек. Реализована также AGP 4X и 32-разрядная z-буферизация. Карты на основе Rage 128GL могут сочетать в себе аппаратную поддержку DVD, TV-Out, Video In/Out (все это реализовано в All-In-Wonder-Pro), кроме того, облегченный вариант Rage 128GL будет встраиваться в ноутбуки.

VideoLogic/NEC

У этой компании дебют был также не слишком удачным - их чип PowerVR не то, чтобы получился плохим, нет. Просто его плохо раскрутили. Не обеспечили драйверами, поддержкой для игр и так далее. Сделанный по оригинальной технологии, содержащий в себе массу нововведений, подтвержденных многочисленными патентами, он так и остался экзотикой - и не только у нас в стране, но и во всем мире тоже. Единственной компанией, всерьез заинтересовавшейся этими передовыми технологиями, стала Sega, которая сделала на основе нового процессора серию игровых видеоприставок Dreamcast. И вот теперь на конец первого квартала этого года анонсирован процессор для PC - PowerVR Series 2. 0.25-микронная технология, 100 MHz частота ядра процессора, 125 MHz память - в общем, все не хуже, чем у других. Но и не лучше. Будет ли судьба нового процессора счастливее, чем у старого - не известно. Появиться он должен уже в январе.

3Dfx Interactive

Несмотря на все многообразие выбора, последнее слово всегда остается за 3Dfx. Именно на нее обращают свои взоры те, кто хочет надежного, поддерживаемого всеми производителями софта, друга, который сможет провести через все игры и выйти из них, ни разу не заставив компьютер перегружаться, а его пользователя - нервничать. В общем, речь пойдет о преемнике Voodoo 2 и Banshee - процессоре Voodoo 3. Если говорить вкратце, то Voodoo 3 будет отличаться от Banshee так же, как Voodoo 2 отличался от Voodoo. То есть, в принципе, все то же самое, но лучше и быстрее. 32 Mb SGRAM памяти, 366 мегапикселей/сек., 7 миллионов треугольников/сек., максимальное разрешение в 3D - 1600x1200, причем при таком разрешении Voodoo 3 на Pentium II 450 идет на скорости 32 fps в Quake 2. Частота процессорного ядра - 183 MHz. Добавьте к этому полную совместимость с предыдущими версиями Voodoo и Banshee и поддержку Glide (не говоря уже о Direct 3D), и вы получите идеальный процессор 1999 года. Видеокарты на его основе поступят в продажу в марте.

Есть, конечно, у всех и недостатки. Так, Voodoo 3 будет поддерживать только 16-битный рендеринг, что, вероятно, скажется на качестве будущих трехмерных игр. Будущих, поскольку пока только, пожалуй, Unreal может использовать 32-битные текстуры, из-за чего и считается самой медленной 3D-игрой. К тому же, и в 16-битном цвете, например, на Banshee, Unreal выглядит просто замечательно. Что касается остальных игр, то их производители пока еще не сошли с ума, чтобы портить жизнь покупателям: подавляющее большинство из них - в 16-битном цвете, который в ближайшем будущем становиться 32-битным пока не собирается. Зато на разрешении 1024x768 Voodoo 3 обещает не менее 60 fps на любой современной трехмерной игрушке.

А теперь - самое интересное: RAMDAC нового Voodoo будет работать на частоте 350Mhz. Это не опечатка. Максимальное разрешение - 2048x1563 при 75Hz. Этого не сможет вам показать даже 21-дюймовый Sony Trinitron. То есть, с двухмерной графикой у Voodoo 3 все не то, что в порядке, но даже и сверх того. После этого даже как-то стыдно говорить еще что-либо об аппаратной поддержке DVD, Video In/Out, поддержке жидкокристаллических мониторов, TV-Out, причем даже в формате SECAM - специально для владельцев старых советских телевизоров...

Одновременно выйдут две версии Voodoo3 - 3000 и 2000. Первая - для видеокарт, вторая - для встраивания в ноутбуки и материнские платы, которые первыми выпустят компании Diamond и STB. Voodoo 2000 помедленнее Voodoo 3000 и подешевле. Стоимость за 1000 штук - соответственно $35 и $45. Но мы смеем предположить, что первые карты на основе Voodoo 3000 будут стоить никак не меньше 200 долларов. Со временем цена упадет раза в два и на этом, видимо, остановится, пока не появится следующий чипсет от 3Dfx, который на данный момент находится в стадии разработки, и появления которого стоит ожидать в конце 1999 г.

Колонка редактора

Замечен интересный факт: почему-то к разработке мультимедийных программ авторы подходят с большей степенью ответственности, чем к созданию компьютерных игр, так что даже поругать иногда некого - и хочется, а некого :). Если бы мы выставляли рейтинги за мультимедийные программы, то были бы сплошные "восьмерки" и "девятки". Кроме того, был взят курс на уведомление читателя о цене multimedia-программ (ее, в отличие от цен на игры, можно определить более-менее точно). Раздел, посвященный фильмам по компьютерным играм, попал в «заморозку», поскольку в последнее время на игровую тематику не выходило ничего более или менее стоящего. Появились, правда, Mortal Kombat III и Mortal Kombat IV, однако качество этих фильмов оставляет желать много лучшего, и я не рекомендую покупать их ни фанатам серии MK, ни просто интересующимся. Итак, нынче в раздел Multimedia попала «Энциклопедия Тайны 3500 игр», а вот «Справочник Автолюбителя 2» от Акеллы перекочевала в план на следующий номер, в глобальный обзор по автомобильным энциклопедиям. Кроме того, я познал всю прелесть русского языка под диктовку заслуженного артиста России, а «Рок-энциклопедия» вызвала здоровую ностальгию...

Константин Подстрешный
Sledge@krovatka.ru

Константин Подстрешный

Тайны 3500 игр







Электронная энциклопедия
Издатель: Акелла
(http://www.akella.com)
Разработчик: Absolute Games
(http://www.ag.ru)
Системные требования:
Pentium 100, 16 Mb RAM
Windows 95, 98

В конце прошлого года на прилавки российских магазинов попала новая энциклопедия игр. Она составлялась авторами популярного российского игрового сайта Absolute Games (http://www.ag.ru), и они смогли сделать программу достойной доброго имени AG. Это уже седьмая редакция энциклопедии, в которую, помимо статей из прошлых выпусков, вошли описания и прохождения самых новых игр, появившихся в 1998 году.

Как и следует из названия, энциклопедия содержит статьи о 3500 играх, к каждой прилагается небольшое, но содержательное резюме и два скриншота (хотя зачастую двух картинок маловато, чтобы дополнить представление об игре). Неплохо подобраны вопросы в разделе «Викторина», но, к сожалению, их слишком мало (всего лишь 48), они быстро заучиваются, и данный раздел теряет свою привлекательность для игроков. По-хорошему, вопросов нужно порядка 500, из которых случайным образом составляются билеты, как сделано в большинстве подобных программ. На диске присутствует также раздел Z-files, где собраны ломалки/солюшены к играм. Тренеры подобраны весьма качественно, их можно проинсталлировать прямо из энциклопедии в нужный каталог. В энциклопедии присутствует довольно полная коллекция солюшенов как на английском, так и на русском языке. Нельзя не упомянуть, что музыка на диске представлена саундтреками из таких игр, как Blade Runner, 5th Element, StarCraft и Total Annihilation. Вообще, это довольно приятно – сидишь, читаешь статьи и вспоминаешь былые сражения в том же StarCraft. К сожалению, не все так безоблачно, есть в энциклопедии и определенные недостатки. Например, на диске, лозунгом которого является надпись «все об играх за последние 15 лет», хотелось бы увидеть статьи о ведущих компаниях, разработчиках и издателях, известных game-джедаях и людях-легендах игрового мира, а их нет! Пусть авторы воспримут это замечание как конструктивную критику и исправятся.

В целом, диск «Тайны 3500 игр» больше всего пригодится людям, постоянно связанным с компьютерными играми, профессиональным геймерам и тестерам, однако будет совсем не лишним и в коллекции рядового игрока. Цена на него в точках общепита составляет порядка 100 р., так что это – вполне доступная программа. Общее впечатление от «Тайн 3500» – неплохо, совсем неплохо, но можно лучше. Надеемся на грядущее продолжение.

Тайна «Тайн 3500 игр»

Находясь на экране со списком игр, зажмите левый и правый SHIFT'ы и кликните левой кнопкой мыши на маленькой букве "Пи" (в которую превращается буква u) в правом нижнем углу экрана. Появится секретное меню. Введите один из нижеприведенных кодов и кликните на глазах монстра:

cul8r
nr
beebeep
freesexfree

Константин Подстрешный

Репетитор Диктант

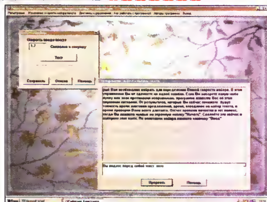
Компьютерный тренажер
Издатель:
РЕПЕТИТОР МультиМедиа
(http://www.repetitor.ru)
Разработчик:
РЕПЕТИТОР МультиМедиа
Системные требования:
Процессор 486 DX-100, 8 Mb RAM
Windows 95

Вот проснусь я утром,
Выпью чашку ртути.
И пойду подохну
В этом институте...
(Старый фольклор МАИшников)

Для того, чтобы покончить с жизнью таким суровым способом, нужно в этот институт еще и поступить. Тяжела студенческая бытность: страшны очкастые преподаватели, зубастые деканы и суровые сессии, но армия для молодого абитуриента страшнее.

Не так уж долго осталось до тех проклятых сырых деньков, когда придет пора отправиться в школу на сдачу выпускных или в институт на сдачу вступительных экзаменов. Готовиться-то надо уже сейчас, особенно к написанию диктанта по великому и могучему. Было бы еще ничего, если бы давали нормальный текст – preview по HoMM III или, в крайнем случае, документацию к Starcraft, так нет же, диктуют Лермонтова или Гоголя. А к тому же на вступительные экзамены почему-то не разрешают приносить ноутбуки с принтерами...

Если вы и при подготовке к экзамену не можете оторваться от компьютера, то «Диктант» - верный вам друг и помощник. «Репетитор Диктант» представляет собой тренажер по русскому языку, именно тренажер, а не обучающую программу, поскольку он не содержит информации о правилах языка. «Диктант» специально предназначен для подготовки к диктанту. Если вы печатаете не слишком быстро, то программа индивидуально настроит диктант, подбирая продолжительность паузы между фразами и повторами предложений. Собраны диктанты, наиболее часто встречающиеся на вступительных экзаменах в ВУЗ'ах России. Кроме того, подобраны диктанты-упражнения, то есть словарные диктанты на определенные правила. Звуковое оформление можно описать одной фразой: «Тексты в программе читает Заслуженный артист России Александр Дик»; после этого отпадает всякая надобность говорить о том, что



диктанты (а общая продолжительность их более шести часов) начитанны приятным и четким голосом.

Что действительно интересно, так это цена на «Диктант». Например, в магазине «Библио-Глобус» на втором этаже этот диск продается по 80 р., что, вообще говоря, для дорогих мультимедийных программ большая редкость (правда, в том же магазине, но на первом этаже, некая фирма продает эти же диски по 130 р. - нелепая ухмылка рыночной экономики). Итак - невысокая цена вкупе с высоким качеством делает «Репетитор Диктант» достаточно привлекательной покупкой, особенно если впереди серой тенью маячит экзамен.

Константин Подстрешный

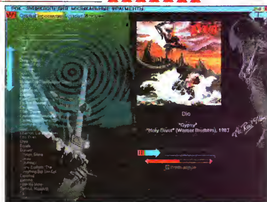
Rock-энциклопедия

Электронная энциклопедия
Издатель: CompactBook
(http://www. cbook.ru)
Разработчик:
Сергей Кастальский, CompactBook
Системные требования:
Процессор 486 DX-100, 8 Mb RAM
Windows 3.1 и выше

Пусть на сцене выступают странные существа с ником “Иванушки International” и диковинный Мумий Тролль, но мы-то с вами, уважаемый читатель, знаем, что настоящая музыка - это Queen, Pink Floyd и Beatles. Солнцем в окошке для тех, кто согласен со мной, станет «Rock-энциклопедия» от CompactBook.

Энциклопедия рок-музыки содержит порядка 1300 статей, а также более 600 аудио- и несколько видеофрагментов – для полноты картины. Автором статей является Сергей Кастальский, музыкальный обозреватель журнала «Ровесник». Опыт автора сказался на качестве энциклопедии: найти можно практически любую музыкальную группу или исполнителя (по крайне мере, все мои попытки уличить Rock-энциклопедию в информационной неполноценности с треском провалились). Присутствуют досье на всех более-менее известных исполнителей, начиная с Паулы Абдул и заканчивая Джеймсом Дио. Дискография, тексты некоторых песен, фотографии исполнителей и титульные листы альбомов – все в лучших традициях Ровесника. При этом уделено внимание и программной оболочке: например, есть такая приятная мелочь, как гипертекстовые ссылки. Почитав статьи, можно узнать кучу полезной и еще большую кучу бесполезной, но интересной информации, например, почему Мадонна назвала свою книгу «Секс», Майкл Джексон должен ослепнуть к 40 годам, а Оззи Осборн отгрыз голову голубю и жестоко покусал летучую мышь.

При тестировании программы мы обнаружили всего два недостатка: а) отсутствует информация об отечественной рок-музыке (впрочем, это явление настолько самобытное, что до-



стойно отдельной энциклопедии); б) долгое время, уходящее на загрузку энциклопедии, паузы между переходами от одного экрана к другому и возможность скроллить экраны исключительно при помощи мышки.

Если подвести итог, то Рок-энциклопедия – добротный и качественный продукт: профессиональные содержательные статьи, море информации и иллюстраций. Собственно, такой и должна быть «правильная» multimedia-энциклопедия.

Final Fantasy VII

[ASP]-Alrick,
Сергей Данилкин

продолжение

Прохождение второго диска

The Cave

Пришло время покинуть Ancient City и отправиться по следам Sephiroth. Обойдите вокруг колючего столба и возьмите в ящике Viper Halberd (оружие Сида). Вскарабкайтесь по "ступеням" наверх и зайдите в пещеру. Поднявшись по второму провалу в скале, спрыгните налево, затем поднимитесь по следующему провалу на два "этажа" и возьмите в ящике Bolt Armlet. Спустившись вниз, спрыгните направо, затем опуститесь по следующему провалу к ящику с HypnoCrown. Поднимитесь на два "этажа", справа в сундуке возьмите Megalixir и идите налево. Поднимитесь по левой лестнице и спуститесь вниз, чтобы забрать материю Magic Plus. Наконец, поднимайтесь наверх, и выходите с экрана справа. В ящике возьмите Power Source; сделав несколько шагов в том же направлении, вы окажетесь на карте мира. Здесь уже рукой подать до деревни Icicle Inn.



Great Icicle

Оказавшись в поселении, идите на север и поговорите с мужчиной в фиолетовой шубе. В разговоре выберите первую опцию. Тут на сцене появится новое действующее лицо - Elena. У этой девочки не все в порядке с головой, и она уверена, что Клауд изувечил Тсенга. Вы, как истинный джентльмен, женщин не обижаете, поэтому просто отойдите в сторону и пронаблюдайте смертельный трюк - спуск с горы вниз головой.

Инцидент исчерпан - отправляйтесь в дом, у входа в который лежит собачка. Поговорите с ребенком и заберите у него Snowboard (лыжи - это вам не детская игрушка). Затем отправляйтесь в строение, что находится в правой части деревни. Это таверна, здесь вам потребуется взять карты ледника. Теперь вам даже компас не нужен - отправляйтесь к мужчине в фиолетовой шубе и поговорите с ним. Дальше Клауд продемонстрирует наличие отсутствия таланта горнолыжника, и после энного количества падений в снег головой окажется у подножья горы.

Приземлитесь вы уже на территории ледника, карту которого можно посмотреть, нажав на DEL. Место "десантирования" определяется выбранной вами трассой.

Ваша основная задача - добраться до места, отмеченного красной галочкой. По пути, в местечке, расположенном к юго-востоку, потрогайте рукой воду в левом водоеме (подойдите к нему вплотную и выберите верхнюю опцию). Добравшись до места назначения, пройдите чуть-чуть на север, отмечая свой путь вешками (ENTER), а затем двигайтесь на восток. Зайдите в пещеру, поговорите с девушкой, затем сразитесь с ней и возьмите материю Alexander, оставшуюся после схватки. Возвращайтесь в снежный буран и продолжайте двигаться на север. Зайдите в дом, сохранитесь, отдохните и послушайте рассказ старика. Вернитесь на территорию ледника и прокачайте своих героев до 41-42 уровня, отдыхая по мере надобности в хижине смотрителя. Затем начинайте восхождение в горы.

The Crater / Tornado's Labyrinth

Поднимайтесь вверх по скале, останавливаясь на площадках, чтобы согреться (для этого необходимо быстро нажимать DEL, пока температура тела не поднимется до 38 градусов). Попав в первую пещеру, пройдите на следующий экран, затем вернитесь на первый экран по левому проходу. Идите на юг, затем на восток и выходите на второй экран через северный туннель. Пройдите через длинную "кишку" к камню наверху, столкните его и возвращайтесь обратно, к новоиспеченному проходу. Зайдите в пещеру, поверните направо и выбирайтесь на поверхность. Снова придется строить из себя скалолаза.. Потихоньку ползите наверх, пока не достигните очередной пещеры.

Зайдите внутрь, по-хозяйски оглянитесь, сохранитесь около Save Point'a и выйдите через правый проход. Пробегите по тропинке и снова войдите в пещеру. Сбейте все сталактиты вниз (они будут сопротивляться) и вернитесь назад. Откройте сундук на возвышении, затем по правому проходу перейдите на следующий экран. Пробегите по тропинке, войдите в пещеру и снова выйдите на свежий воздух. Последний подъем - он трудный самый, но все хорошее рано или поздно заканчивается. Сохранитесь, восстановите Hit и Magic Point'ы, испив из светящегося родника, и отправляйтесь направо. Тут вам предстоит сразиться со Змеем Горынычем (урезанный вариант, осталось только две головы :)).

SCHIZO (Right)	LV: 43
HP: 18000	MP: 350
SCHIZO (Left)	LV: 43
HP: 18000	MP: 350

Экипируйтесь перед боем Aurora-, Bolt- и Fire Armlet'ами - Bolt защитит от финальной атаки, Fire - от огненной магии (стихия правой головы), Aurora - от ледяной.

Начало - стандартное: MBarrier и Haste - на себя, Earth, Comet, Alexander, Leviathan, и Bahamut - на врагов: Ice - на правую голову, Fire - на левую. Затем потихоньку лечитесь, атакуйте - и голов у Горыныча не останется совсем.

После победы над двуглавым чудищем вы получите Dragon Fang.

Выбирайтесь на поверхность и поднимайтесь по скале справа от выхода. Затем спуститесь по склону и идите налево, поднимите материю Neo Bahamut, спрыгните к Save Point'y и запишитесь. Отправляйтесь на север и сверните налево. Здесь вы должны преодолеть энергетический барьер в тот момент, когда он ослабнет. Двигайтесь дальше на север, поднимитесь по зигзагообразной тропинке и пройдите еще один барьер.

Здесь вы встретите своего старого знакомого - Sephiroth, который представит вам свое последнее детище:

JENOVA*DEATH	LV: 55
HP: 25000	MP:800

Обязательно экипируйте Dragon Armlet и Fire Armlet- они защитят партию от всех Fire-атак Jenova. Схватка не самая сложная, но расслабляться не стоит. Используйте Comet, Bahamut, Neo Bahamut и Alexander.

Победив, вы получите Reflect Ring.

Приобретя Black Materia, отдайте ее Barret'y. Поговорите с Tif'ой и отправляйтесь дальше на север. Поднимите MP Turbo, пройдите последний, самый трудный, барьер, и вся группа перенесется ко входу в Nibrlheim.

Здесь вновь придется выслушать несколько серий полуактивной болтовни о душевном состоянии Клауда. Поговорите с Tif'ой, затем, когда к вам возвратится управление, обратитесь к Sephiroth, потом опять перебросьтесь парой словечек с Tif'ой и "наслаждайтесь" огромной заставкой. В результате - Cloud пропал без

вести, а вы все стали пленниками Shinra.

Junon Town Attack

Теперь вы управляете Тифой. Поговорите с Barret'ом и посмотрите в окно. Вскоре появятся Rufus и Heidegger. Когда вас поведут на казнь, управление перейдет к Barret'у. Следуйте за Тифой и охранниками и не пропустите Save Point.

После того, как Тифу запрут в газовой комнате (прям фашисты какие-то), убейте двух солдат, подергайте дверь кутузки, поговорите с Cait Sith'ом и бегите к выходу в коридор. Поверните направо и выходите на поверхность. Затем идите на юг и поднимайтесь к самолету.

Управление опять перейдет к Тифе. Нажмите последовательно: INS, INS, "+", INS + "+", "+" + DEL, DEL. Освободившись, выключите газ слева от кресла и подергайте дверь. Теперь выбирайтесь через пролом в стене, спускайтесь вниз и бегите на север. Заберитесь на ствол пушки и бегите наверх до упора. Здесь вас нагонит Scarlet, и придется Тифе надавать любовнице Rufus'a пощечин (ENTER). Затем ухватитесь за сброшенную с самолета веревку, вот вы и на свободе.

Оказавшись на палубе, бегите вслед Barret'ом и Cait Sith'ом (бегите вниз и направо, затем по лестнице - на верхнюю палубу). Поговорите с Red'ом XIII, затем с Cid'ом, а после этого отправляйтесь в Operation Room. Здесь составьте партию и возвращайтесь обратно. Поговорите с человеком у правого штурвала; выберите верхнюю опцию, и вы получите возможность порулить самолетом.

Where's Cloud?

Отправляйтесь к южному континенту и посетите маленькую деревушку в лесу (Mideel). Оказавшись на главной площади, Тифа приласкает бродячую собаку и случайно подслушает разговор двух человек. В результате вы узнаете, что Cloud находится в местной больнице, но похож на бревно - никаких осмысленных действий, так как наблюдается серьезная форма отравления Mako-энергией. Тифа решит остаться у Cloud'a, и лидером группы провозгласят Cid'a. Сбегайте в Operation Room, составьте новую команду и летите к North Corel (городок, где родился Barret). Отдохните в местной гостинице и отправляйтесь по железнодорожной колее к Mako реактору, мимо которого вы проходили еще на первом диске. Зайдите на станцию и убейте двух охранников, затем садитесь на поезд и гонитесь за выехавшим составом, на котором находится Huge Materia. Чтобы сократить расстояние между поездами, быстро переставляйте рычаги с места на место (кнопки "+" и "вверх"). Поторопитесь, ведь в вашем распоряжении на все про все около десяти минут.

Перепрыгнув на четвертый вагон, идите к локомотиву. На крыше каждого вагона вам предстоит сразиться с несколькими монстрами. Заняв место машиниста и заполучив управление в свои руки, нажмите три раза "Вниз" + INS. Если вы все сделали правильно, поезд остановится в нескольких метрах от города. Поговорив с жителями North Corel, вы бесплатно получите материю Ultima и восстановите здоровье в гостинице. Выходите из города и, сев на корабль, отправляйтесь в Condor Fort. Убедитесь, что у вас в наличии около 50000 Gil. Прибыв на место, поднимайтесь на верхний этаж и поговорите с человеком, смотрящим в окно. Он попросит вас защитить поселение от монстров. Учтите, за солдат вы рассчитываетесь из собственного кармана. Стратегий в данной мини-игре много, мне удалось победить, расставив в каждом проходе по пять лучников, постоянно заменяя погибших в бою.

Победив в игре и отразив атаку на Condor Fort, выйдите через дверь и возьмите в гнезде материю Phoenix. Затем спускайтесь вниз и поговорите с человеком, сидящим за столиком.

Inside Cloud's Head

Навестите бедолагу Cloud'a. Зайдите в больницу и пообщайтесь с Tif'ой. Тут прилетит огромный черный дракон и пристально вас осмотрит, со всеми отягощающими обстоятельствами

ULTIMATE WEAPON	LV: ??
HP: 10000	MP: 400

Экипируйте одного из персонажей связкой Elemental+Exit, дабы предохраниться от Ultima Beam. Победить босса несложно - не забудьте про Haste и MBarrier. Примените самую мощную магию - и монстру не поздоровится.

Затем вы, т.е. Тифа, окажется в Lifestream'e, где вам придется ознакомиться с темными подробностями личной жизни Клауда.

Поговорите с Клаудом наверху, вспомните приход героя в Nibelheim, затем обратитесь к Клауду слева. После того, как управление вернется к Тифе, поговорите с персонажем около Клауда-малыша. Расспросите последнего, посмотрите в окно, поговорите с тенью Клауда, затем с "настоящим" Клаудом. Наконец, пообщайтесь со своим другом в последний раз и возвращайтесь в реальный мир.

100 Leagues under the Sea

Оказавшись на самолете, создайте новую команду, экипируйтесь как следует и летите в Junon. Подойдите к охраннику, заплатите ему и поднимайтесь на лифте наверх. Следуйте по улице до первого поворота налево (там вы встретите марширующих





солдат), сверните на боковую улочку и зайдите в лифт. Идите дальше по коридору, убивая всех встречных/поперечных (противников будет не так уж и много). Сворачивать вам некуда, так что с пути не собьетесь :).

Вскоре дойдете до Reno, но ему до вас дела нет (а, может быть, он просто боится), а сражаться придется с роботом- погрузчиком.

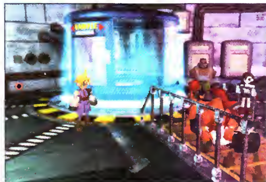
CARRY ARMOR	LV: 45
HP: 24000	MP: 200
LEFT ARM	LV: 45
HP: 10000	MP: 100
RIGHT ARM	LV: 45
HP: 10000	MP: 200

Слабо переносят lighting

Применяйте Haste, Barrier и Mbarrier - на себя, Bolt, Comet, Bahamut и Neo-Bahamut - на врага. Постоянно заботьтесь о своем здоровье - монстр может за один ход снимать с группы около 1600 хит-пойнтов. Первым делом необходимо уничтожать манипуляторы. Для этой цели лучше всего подойдут магические атаки (любые Summon'ы, Comet2 либо Beta Enemy Skill).

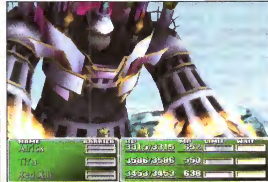
После победы вы получите God's Hand.

Теперь идите налево, откройте









сундук и возьмите полезную вещь, затем к поверните к субмарине, около которой исследуйте два ящика. Теперь можете забраться в люк подлодки. Оказавшись внутри, войдите в дверь на севере (она ведет на капитанский мостик), разберитесь с тремя охранниками (можете взять их в плен) и садитесь в кресло капитана.

Ваша задача - уничтожить красную подлодку. Это не очень сложно, но на всякий случай сохранитесь. Теперь в вашем арсенале появилось еще одно средство передвижения. Как вы уже, наверное, догадались, это субмарина.

Погрузитесь на глубину и плывите к северо-западной оконечности острова, на котором расположен Temple of the Ancients. Здесь вы обнаружите подбитую красную подлодку. Рядом с ней находится цель вашего путешествия - Huge Materia.

Летите в Rocket Town (здесь к вам присоединился Cid) и залезайте в ракету. Попутно вам придется сразиться с Rude и двумя солдатами.

RUDE	LV: 42
HP: 9000	MP: 240
ATTACK SQUAD	LV: 34
HP: 1300	MP: 100

ATTACK SQUAD	LV: 34
HP: 1300	MP: 100

Битва очень легкая. Haste, Barrier и Mbarrier - на себя, врагу же оставьте ваши любимые атаки.

Пройдите в северную дверь, поговорите с рабочими и, после того, как ракета взлетит, зайдите в правую комнату и введите пароль, чтобы взять Huge Materia (на первый запрос нажмите ENTER, на второй - DEL, на третий - INS и на четвертый опять INS).

Вернитесь обратно и отправляйтесь на юг. Спуститесь по лестнице, затем идите на юг и смотрите очередную заставку.

Underwater Adventure

Садитесь в подлодку и плывите строго на запад от Junion, в залив, где на дне лежит затонувший самолет. Пришвартуйтесь к крылу, спускайтесь по трапу и выходите к Save Point. Возьмите в ящике Heaven's Cloud в ящике и не забудьте сохранится., так как монстры на этом уровне, сто очков форы любому боссу дадут.

Зайдите в комнату на севере и идите направо, попутно прихватив в сундуке Excort Guard. Теперь идите к двери, затем поверните на север, потом на восток и возьмите в ящике Megalixir. Спуститесь по трапу вниз и идите влево вверх. Здесь находится спрятанный за трубой ящик, в котором находится Conformer. Теперь отправляйтесь в правый верхний угол, где находится материя Double Cut. Вернитесь в комнату с Save Point и отправляйтесь налево. Поговорите с Reno и Rude. По душам.

RENO	LV: 42
HP: 15000	MP: 230
RUDE	LV: 49
HP: 20000	MP: 280

Для вас наибольшую опасность представляет Reno, так как атака Neo Turks' Light Ray туманит мозги вашим персонажам (confuse) и те начинают атаковать друг друга. Чтобы предотвратить плачевные последствия рекомендуется экипировать всю партию Ribbon'ами. В остальном все как обычно - Haste, Barrier, MBarrier. После битвы вы станете обладателем Elixir'a.

Зайдите в северную дверь, возьмите в ящике Megalixir. После чего откройте дальний ящик, дабы обзавестись Spirit Lance. Спуститесь вниз, подберите около разбитого вертолета материю Hades, а также заберите содержимое двух ящиков внизу - Outsider и Highwind.

Возвращайтесь на подлодку и плывите к северному континенту. Расположив субмарину как можно ближе к юго-западному оконечности северного континента, покрытой зеленой порослью, уйдите на глубину. К востоку от вас виднеется небольшая пещера. Заплывите в тоннель и коснитесь некоего желтого предмета на другом конце. Этот предмет ничто иное как Key to Ancients.

Return to the Ancient City / Midgar City under Siege

Возвращайтесь на самолет и отправляйтесь в Cosmo Canyon. Сходите в General Store и загляните в северную комнату, на предмет поиска полезных вещей. Затем поднимитесь к Bagenhagen'у, просмотрите заставку, и когда ваша группа окажется на втором этаже, подойдите к каждой из четырех Huge материй. Рядом с синим кристаллом вы получите Bahamut ZERO. Спуститесь вниз (третья опция около Huge материи) и отправляйтесь к Forgotten Capital (для тех кто не помнит, зто водяной городок рядом Bone village). На развилке сверните налево, а на следующем зкране идите на север, затем на восток. Подойдите к гигантскому кристаллу в центре комнаты, где вас уже поджидает Bugenhagen, просмотрите заставку, а затем, со спокойной душой возвращайтесь на карту мира. Здесь вы узнаете, что одно из Орудий атакует Midgar Town. Садитесь на корабль и отправляйтесь к "городу под крышей". Вскоре из океана появится гигантский монстр и атакует вашу группу

DIAMOND WEAPON	LV: ??
HP: 50000	MP: 3000
слабо переносит Lightning	

Первым делом кастуйте на себя Barrier, затем Slow на Diamond Weapon. Для умерщвления гиганта используйте только магию - Bolt 3, Tornado, Break и Ultima работают на ура. Можете попробовать и Summon'ы, но тогда бой немножко затянется.

После того, как гигантский Diamond Weapon пообщается с не менее гигантской мидигарской пушкой и успокоится на веки, отправляйтесь в Northern Crater, и смотрите еще одну заставку, главным героем которой, на зтот раз является Hojo. Возвращайтесь в Midgar, прыгайте с корабля на парашютах и отправляйтесь в турне по "родным местам".

Приземлившись, следуйте за Cait Sith'ом, затем пообщайтесь с компрадами по несчастью и залезайте в вентиляционный люк. Спуститесь вниз по левой лестнице, затем переберитесь на нижнюю платформу и бегите направо. Спрыгнув из-за небольшого обвала, бегите налево, затем поднимитесь вверх по лестнице, пройдите направо, и заберитесь в трубу. Проверьте два зеленых сундучка (в одном лежит Elixir, в другом - Starlight Phone), и поднимайтесь вверх по лестнице. Оказавшись на железнодорожных путях вы узнаете, что здесь

есть еще кое кто. Точнее - турки.

ELENA	LV: ??
HP: 30000	MP: ???
RENO	LV: 50
HP: 25000	MP: 200
RUDE	LV: 51
HP: 28000	MP: 250

Haste, Regen и Wall (или Barrier с MBarrier'ом) - на себя, все мощные Summon'ы и спелы - на врагов. MP не жалейте, иначе победы вам не видать как своих ушей.

После битвы вы получите Elixir.

Выходите на поверхность и идите налево. Здесь вам предстоит очередная драка, с очередным монстром.

PROUD CLOD	LV: ??
HP: 60000	MP: ???
JAMAR ARMOR	LV: 62
HP: 20000	MP: 300

Очень легкий босс. Кастуйте на себя Haste, Regen и Barrier с Mbarrier'ом, а против этого механического чудо-юда используйте свои лучшие Summon'ы.

После победы вы получите Ragnarok - оружие для Cloud'а.

Бегите на верх, предварительно включив в партию Barret'а. На второй лестничной площадке возьмите Missing Score - Ultimate оружие, сохранитесь и поднимайтесь к Cait'у Sith'у. Затем забирайтесь на самый верх и попытайтесь переубедить Hojo. Лучший способ убеждения - с оружием в руках.

HOJO	LV: 50
HP: 13000	MP: 250
POODLER SAMPLE	LV: 42
HP: 10000	MP: 200
BAD RAP SAMPLE	LV: 34
HP: 11000	MP: 120
HELLETIC HOJO	LV: 55
HP: 26000	MP: 200
RIGHT ARM	LV: 55
HP: 5000	MP: 300
LEFT ARM	LV: 55
HP: 24000	MP: 400
LIFEFORM HOJO-NA	
(Sense не действует)	

В первом раунде битвы с Hojo не отвлекайтесь на создаваемых им монстров и применяйте на взбесившегося ученого самую мощную магию (Ultima, Comet). Когда противник примет образ монстра с двумя загребущими лапками, применяйте самые лучшие Summon'ы (Bahamut ZERO, Neo Bahamut, Alexander). И, наконец, в последнем раунде лечитесь и используйте физические атаки. И не забывайте время от времени кастовать на себя Haste. После битвы вы получите Power Source.

Возвращайтесь на Highwind и смотрите последнюю заставку на этом диске.

Прохождение третьего диска

Makou Pit

Спустившись по трапу в кратер, отправляйтесь на юг. Попрыгав по камням, на развилке выберите левую тропинку, дабы открыть побольше сундуков и разжиться халявными вещицами. Оказавшись на следующем экране, поставьте Save Point. Спрыгнув на два уровня вниз, пройдите вперед и залезьте на верхнюю тропинку. Затем идите влево, спрыгивайте и заходите в пещеру. Здесь в сундуке вы найдете Magalixir. Вернитесь назад, в то место, где можно спуститься на нижний уровень. Спускайтесь. Зайдите в пещеру, пройдите по тропинке и в результате окажетесь этажом ниже. Неподалеку тусуется ваша партия. Поговорите с ними и возьмите с собой два персонажа. После этого отправляйтесь направо - те, кто пойдут налево, соберут для вас все бесхозные item'ы.

Спускайтесь вниз, возьмите в сундучке Mystile и подберите Elixir. После этого спуститесь еще ниже, и откройте сундук, в котором лежит Speed Source. Отправляйтесь на восток, затем сверните на север. Спустившись по скелету какого-то динозавра, допрыгайте до островка и сразитесь с появившейся Jenova.

JENOVA*SYNTHESIS LV: ??
HP: 60000 MP: ???
JENOVA*SYNTHESIS B
LV: 61
HP: 10000 MP: 600
JENOVA*SYNTHESIS C
LV: 61
HP: 8000 MP: 600

Да, на почти что финального босса Jenova не тянет. Кастуйте на себя Haste, Regen и Wall, а с монстром разбирайтесь исключительно физическими атаками.

После схватки вам предложат сформировать новую группу, вас попотчуют всласть бестолковыми разговорами о спасении вселенной и скинут к Sephiroth.

BIZZARO SEPHIROTH A
LV: 61 HP: 40000 MP: ???
BIZZARO SEPHIROTH B
LV: 61 HP: 2000 MP: 400
BIZZARO SEPHIROTH C
LV: 61 HP: 10000 MP: 400
BIZZARO SEPHIROTH D
LV: 61 HP: 4000 MP: 400
BIZZARO SEPHIROTH E
LV: 61 HP: 4000 MP: 400

Как и в предыдущем сражении, кастуйте на себя Wall, Haste и Regen. Затем используйте сильнейшие Summon'ы. Первым делом вам необходимо вынести грудную клетку (Sephiroth C), так как она отвечает за восстановление других частей тела. Причем иногда ваша текущая партия не сможет причинить вреда этому жизненно важному органу. Тогда при





первой же возможности смените партию и попытайтесь снова атаковать Sephiroth C. Для лечения используйте Magalixir.

После схватки вам предстоит сразиться с финальной реинкарнацией Шепирова.

SAFER SEPHIROTH	LV: ??
HP: 72359	MP: ???

Приготовьтесь к длительному и изнурительному бою. Сразу же "подкрепитесь" Magalixir'ом, защитите партию Haste, Regen и Wall, затем используйте Slow на Sephiroth и, как и прежде, применяйте лучшие Summon'ы, заклинания Ultima и Comet2.

После заставки Клауду надоест быть мальчиком на побегушках, и он исполосует своего кумира вдоль и поперек.

Все, смотрите финальные заставки - игра пройдена.

Дополнительный квест Yuffie

В игре, кроме основной сюжетной линии, есть еще несколько дополнительных квестов, прохождение которых никоим образом не отражается на дальнейшем геймплее. В частности, после того, как вам удастся завербовать Yuffie, у вас появляется возможность узнать несколько фактов из биографии этой девочки-воришки. Для этого отправляйтесь в городок Utai. Он находится на южной оконечности восточного континента. Туда можно добраться, используя чокобо, либо на воздушном корабле. Если уж совсем не терпится, то можно сплавать туда на самолете.

Высадившись на южном полуострове, отправляйтесь на север, по горной дорожке, огибающей скалистое





плато. Где-то на середине пути вас нагонит Yuffie и предложит остановиться на привал. Затем девчонка убежит, украв всю вашу материю, а вместо нее появятся два стражника, с весьма недвусмысленными намерениями. Однако убить их вы сможете без особого труда.

После этой схватки ваши персонажи откажутся возвращаться на корабль, настаивая на том, что необходимо найти Yuffie. Следуйте на север до тех пор, пока не доберетесь до моста. Перейдя на другую сторону, отправляйтесь на восток, здесь вы увидите второй мост. Снова переправьтесь на другую сторону, поверните на юго-запад, и выйдите на тропинку, ведущую под мост. Еще несколько шагов по дорожке, и вы окажетесь на зеленой равнине. Продолжайте идти на север, пока не дойдете до Uutai.

Зайдя в город, вы увидите Yuffie. Что самое интересное, Yuffie тоже увидит вас и убежит. Отправляйтесь в левый верхний угол города и войдите в здание, что по правую руку от вас. Здесь поговорите со спящим человеком. Это отец Yuffie (повезло же ему с ребенком!). Вскоре появится и доченька. Папочка попытается объяснить дочке, как себя надо вести. У дочки на этот счет свое мнение, и вот вы уже снова одни.

Вернитесь на городскую площадь и отправляйтесь в закусочную (в юго-восточном углу города). Здесь вы встретите Турков, но у них сегодня хорошее настроение, так что до схватки дело не дойдет, а вот поговорить - всегда пожалуйста. После разговора отправляйтесь в магазин Item'ов. Попытайтесь достать из шкатулки материю Hp Absorb. Что? Опять эта маленькая воровка? Ну что ж, придется вам на время забыть о какой-либо магии. Отправляйтесь на юго-восточную оконечность городка и посетите здание, расположенное возле выхода на карту мира. Осмотрите настенную панель слева, оттуда выпрыгнет Yuffie. Отправляйтесь в закусочную. Если вы осмотрите большую вазу, стоящую у входа, то заметите, что там что-то шевелится. Ваши друзья перекроют все ходы и выходы, а Клауд разобьет кувшин. Ну наконец-то вам удалось поймать воровку. Она отведет вас к себе домой.

Оказавшись в домике Yuffie, спуститесь за ней вниз по лестнице. Поговорите с девочкой-ниньзя. Затем подойдите к стенду с рычагами. Какой бы выключатель вы ни повернули, сверху упадет клетка, а Yuffie снова убежит. Нажмите второй рычаг, и клетка исчезнет.

Отправляйтесь к свешенной пагоде и войдите в здание слева от храма. Заберитесь вверх по лестнице и "позвоните", чтобы появилась секретная дверь. Здесь вы найдете Yuffie, которую похитил уже знакомый вам старый развратник Дон Корнео. Более того, рядом с Yuffie сидит связанная Елена (неплохой вкус, не правда ли?). Отправляйтесь по лестнице вверх, и вы окажетесь в комнате с алтарем, в доме Goodoo. Здесь вам предстоит выяснить отношения с тремя стражниками. После битвы отправляйтесь на городскую площадь.

Там вы столкнетесь нос к носу с турками. Поговорите с ними и проследуйте в северо-восточный квартал Uutai. Здесь вы обнаружите узенькую тропинку, ведущую в горы к каменным изваяниям великих богов. По пути перебросьтесь парочкой словечек с турками. На развилке выберите северную тропинку, и рано или поздно вы придете к входу в пещеру. Поговорите с Rude и зайдите внутрь. Здесь возьмите оружие в шкатулке и идите к выходу. Несколько шагов на юг - и вы беседуете с Доном Корнео. Разговор короткий - все выяснится в битве.

RAPUSU LV: 39
HP: 6000 MP: 300

Летающая бестия не представляет особой опасности, только вот драться придется без применения магии. Короче, забыли про все на свете и закидали шапками. После окончания драки обзаведетесь Peace Ring.

После схватки Дон Корнео попытается сыграть с вами в загадки, но Rude и Reno с детства не любили глупые вопросы. В результате, Корнео нас покинет. А вы сидите дома у Yuffie, пьете чай и экипируете материю.

В конце концов, вы окажетесь на карте мира и получите возможность вернуться на корабль. Но сначала сходите в пагоду Utai и поговорите со священником Gooriki. Он предложит Yuffie сразиться с пятью богами-хранителями храма. Неплохая возможность заработать кучу очков опыта и кое-что еще.

GOORIKI LV: 30
HP: 3000 MP: 150
Плохо переносит Wind

Используйте на себя магию ускорения, затем применяйте материю Death Blow. Первый из пяти он и есть первый - выносится на раз. После драки получите X-Potion. Поднимитесь на второй этаж и приготовьтесь к следующему поединку.

SHEIKU LV: 32
HP: 4000 MP: 180

Убивается так же легко, как и первый противник. После драки получите Turbo Ether.

CHEHOFU LV: 34
HP: 5000 MP: 210

Этот соперник может вас парализовать, поэтому либо экипируйте защитный предмет, либо лечитесь заранее, чтобы пережить два-три раунда бездействия. В качестве сувенира получите Cold Ring.

SUTANIFU LV: 36
HP: 6000 MP: 240

Самый простой соперник. Атакуйте его и лечитесь. Затем возьмите Эликсир и отправляйтесь на пятый этаж.

GODOO LV: 41
HP: 10000 MP: 1000

Довольно-таки сильный противник. Каждая голова атакует по-своему. Самый простой способ уничтожить его - кастануть на себя Berserk и надеяться, что Yuffie выживет. По окончании схватки вы получите 4-й Limit Break для Yuffie.

После схватки поговорите с Godoo, и он одарит вас материей вызова Leviathan.

Weapon Guide

По ходу игры вам предстоит сразиться как минимум с двумя защитниками спокойствия планеты - Weapon'ами. Но есть еще два, драться с которыми не обязательно, но небезынтересно, так как это сильнейшие противники во всей игре. Итак, если вы прошли игру от корки до корки, а душа жаждет приключений - попытайтесь завалить Резиновое и Изумрудное орудие. Для этого вам понадобится:

а) Материя:

- HP Plus (4-5 штук на втором уровне), можно приобрести в Cosmo Canyon;
- MP Plus (1-2 штуки на втором уровне), там же;
- Magic Plus (4 уровень), равнина Zango, в начале второго диска;
- HP Absorb, Wutai, в скрытой шкатулке в домике с кошками;
- Phoenix, Форт Condor, второй диск;
- Quadra Magic, в одной из скрытых пещер, после того, как вырастите золотого чокобо;
- Mime, там же;

- Knights of the Round, там же;
- Enemy Skill, 68 этаж в здании корпорации Shinra;
- Final Attack, Золотое Блюдце, специальная битва;
- Bahamut ZERO (BZ), Cosmo Canyon;
- W-Summon, Золотое Блюдце, Battle Square;
- Underwater (только для Изумрудного Оружия), обменяйте у купца в городе Kalm на Guidebook.

б) Экипировка
- Mystile armor (можно заменить на Aegis armor), в городе Midgar, перед битвой с Hojo;
- Enhance Sword (либо Ultima Weapon), в городе Junon;
- Ribbon, в ледниковых пещерах;
- Sprint Shoes (2 пары), можно выиграть в заезде на чокобо в Золотом Блюдце;
- Turbo Ether (две штуки, либо 2 Эликсира), где угодно.

Подготовка к схватке

Постарайтесь как можно раньше найти все необходимые материи, так как вам предстоит еще прокачать их до нужного уровня. Чем раньше вы это сделаете, тем лучше. Кроме того, чтобы добраться до некоторых материй, вам понадобится Золотой чокобо, а на его выведение уйдет, по самым оптимальным прикидкам, около 4 часов. И, наконец, выучите enemy skill - Big Guard. Чтобы сделать это, отправляйтесь на пляж, и в драке с Beach Plugs используйте на них Manipulate, после чего примените на героя с Enemy Skill заклинание Big Guard.

Ruby Weapon

Резиновое оружие ошивается в пустыне, рядом с Золотым блюдцем. Рекомендуется вынести сие произведение искусства первым, так как справиться с ним гораздо проще, нежели с его братиком. Не забудьте запомниться.

Начальная экипировка персонажей: Клауд - Mystile armor, Enhache Sword, Ribbon, HP Absorb с привязкой к KOR, Mimic, W-Summon, Magic Plus, Bahamut ZERO с привязкой к Quadra Magic, Final Attack с привязкой Phoenix, все остальные слоты забиты MP Plus и HP Plus. Персонажа с наиболее высоким показателем speed экипируйте Sprint Shoes и дайте ему Enemy Skill.

Схватка: первым делом персонаж, экипированный материей Enemy Skill, должен применить на группу заклинание Big Guard. После этого вам остается только молиться, чтобы Ruby Weapon не зашвырнула Клауда далеко и надолго до конца схватки. Если же это все-таки произойдет, придется перегрузить игру и снова попытать счастья. Итак, в идеальном раскладе ваши друзья станут похожими на персонажей фильма "Унесенные ветром", а Клауд останется один в поле, но все-таки воин. Для начала два раза призовите Bahamut Zero. Так как ваш персонаж экипирован Quadra Magic, то дракон прилетит пять раз в худшем случае (или восемь, если материя прокачена до второго уровня). Скорее всего, Орудию ваши потуги будут по барабану, но щупальца оно все-таки опустит. А вам только это и надо. Следующим ходом кастуете Knights of The Round на щупальца, дабы те вас не "пощупали". Так как KoR слинкован с материей HP Absorb, то ваш герой полностью вылечится. После этого все последующие ходы используйте команду Mime. Таким образом вы сможете до конца схватки использовать Knights of the Round, и при этом всегда оставаться живым и невредимым. Если же ищите неприятностей - попытайтесь победить Ruby Weapon стандартным путем. У Орудия 1.000.000 хит-пойнтов - успеха!

Emerald Weapon

Изумрудное Оружие предпочитает плавание вольным стилем на глубине морской. Любимое место отдыха - небольшая гавань рядом с городом Junon. Чтобы найти себе приключений на голову, воспользуйтесь подводной лодкой. Само собой, сначала сохранитесь.

Начальная экипировка персонажей: Cloud - Final Attack с привязкой к Phoenix, Mimic, Sprint Shoes, Magic Plus (показатель Magic должен быть равен 225), MP Plus (желательно, чтобы у персонажа было как минимум 550 MP), все остальные слоты забиты HP Plus. Персонаж с наибольшим показателем Magic - Quadra Magic с привязкой к Bahamut ZERO, HP Absorb с привязкой к Knights of the Round, W-Summon, Sprint Shoes, MP Plus (желательно, чтобы у персонажа было как минимум 800 MP), все остальные слоты забиты Magic Plus. Последний персонаж - Underwater.

Схватка: прежде всего, герой, экипированный материей BZ и KOR, должен сделать за один ход два вызова. Затем Клауд использует Mime. Первый герой применит BZ 4 раза и один раз вызовет KoR. Так как KoR привязана к HP Absorb, то персонаж полностью излечится. То же самое сделает Клауд. После этого пропустите ход третьим персонажем, и дождитесь, пока очередь дойдет до Клауда. Снова сделайте Mime. Продолжайте применять Mime, пропуская ходы двух других героев до тех пор, пока Изумрудное Оружие не применит Air Storm. Вся партия погибнет, но перед смертью Клауд вызовет Phoenix, и тот оживит умерших героев. Затем снова вызовите BZ и KoR, опять используйте Mime. Два-три хода - и ваш противник отдаст концы.

Краткое пособие по чокобоводству

Final Fantasy, впрочем как и другие представители жанра Action-RPG, изобилует множеством дополнительных квестов, которые никоим образом не относятся к основной сюжетной линии. Именно за счет этого и создается уникальная иллюзия полноценного, продуманного до мелочей, мира. Захотелось отдохнуть - отправляемся в Золотое Блюдце, собрались на курорт - Costa del Sol к вашим услугам, некуда деть свободное время и деньги - ну так займитесь разведением чокобо.

Итак, с момента создания вселенной Final Fantasy, еще во второй части для платформы Famicom, появились пушистые создания, по виду напоминающие больших куриц - чокобо. Чокобо достаточно миролюбивые создания и повсеместно используются для выполнения различных работ. Однако, сами по себе, чокобо - звери дикие. Чтобы завести себе пушистого друга, придется его сначала отловить. Вы спросите - зачем все это нужно? Во-первых, чокобо это быстрый и безопасный способ передвижения в мире Final Fantasy 7. Во-вторых, некоторые места на карте становятся доступны только с использованием чокобо. В-третьих, это просто весело. Пожалуй, нечто вроде одного из проявлений синдрома тамагочи.

Селекция и поиск особей

Чокобо водятся в семи районах мира (на карте их пастбища отмечаются цепочками следов). Причем в разных частях света гуляю разные породы. Точнее не породы, а как бы классы, от очень плохого, до великолепного. Если вы хотите получить Зо-









лотого Чокобо, то придется изрядно повозиться подбирая ему родителей.

Для того, чтобы поймать чокобо вам понадобится материя Chocobo Lure. Ее можно купить на ферме, у мальчугана-продавца. Там же можно арендовать несколько стойбищ на неопределенный срок (вам понадобится как минимум четыре). Если учесть, что цена одной такой "чокобошни" составляет 10.000 Gill, а на выведение Золотого чокобо придется потратить около полумиллиона Gill, то заняться этим делом лучше всего ближе к концу игры (на третьем диске).

Итак, вы отправились на ферму и обзавелись четырьмя стойбищами. Самое время отправляться на охоту. На карте мира чокобо можно отыскать в семи местах. Причем, особи из разных районов различаются как день и ночь. Для того чтобы поймать чокобо, экипируйте одного из своих персонажей материей Chocobo Lure, и побродите по следам. Рано или поздно вас атакует группа монстров. Среди которых может затесаться и чокобо (что зависит от уровня материи). Для того, чтобы его поймать вам необходимо как можно скорее убить остальных монстров, не задевая "курицу" (то есть применение Summon'ов и заклинаний массового поражения исключается). Лучше всего купить на ферме самый дешевый корм (Green - скармливая своим питомцам определенные корма, вы сможете добиться различных результатов, но об этом позже) и кинуть его чокобо. Пока тот будет его кушать, вы спокойно можете разделаться с противниками.

Для того, чтобы узнать ценность пойманного чокобо вам необходимо

Chocobo Farm

Противники	*Комментарий*	*Оценка чокобо*
2 Mandragora	This one doesn't seem very good	Посредственный
1 Mandragora & 1 Levikron	То же самое	Посредственный
2 Levikron	I really can't recommend this one	Так себе
2 Elfadunk	То же самое	Так себе

Junon Area

Противники	*Комментарий*	*Оценка чокобо*
2 Capparwire (вид спереди)	This one doesn't seem very good	Посредственный
2 Nerosuferoth	То же самое	Посредственный
3 Capparwire	Mmmm, this one's not bad	Более-менее
2 Capparwire (вид сбоку)	То же самое	Более-менее

Gold Saucer Area

Противники	*Комментарий*	*Оценка чокобо*
1 Harpy	This is a pretty average Chocobo	Нормальный
2 Flapbeats	То же самое	Нормальный
2 Spencer	Mmmm, this seems like a good Chocobo	Хороший

Rocket Town Area

Противники	*Комментарий*	*Оценка чокобо*
Velcher Task и Kyuvilduns	This Chocobo is so-so	Средний
2 Velcher Task	То же самое	Средний
2 Valron	This is a great Chocobo	Прекрасный
2 Kyuvilduns	То же самое	Прекрасный

Wutai Area

Противники	*Комментарий*	*Оценка чокобо*
3 Tail Vault	This is a pretty average Chocobo	Нормальный
2 Tail Vault (вид спереди)	То же самое	Нормальный
2 Tail Vault (вид сбоку)	Mmmm, this one's not bad	Средний
3 Razor Weeds	То же самое	Средний

Mideel Area

Противники	*Комментарий*	*Оценка чокобо*
3 Headhunters	Mmmm, this one's not bad	Средний
2 Headhunters	То же самое	Средний
1 Spiral	This is a great Chocobo	Прекрасный
2 Spirals	То же самое	Прекрасный

Icicle Area

Противники	*Комментарий*	*Оценка чокобо*
2 Bandersnatch	I really can't recommend this one	Плохой
Bandersnatch и Jumping	То же самое	Плохой
1 Jumping	This... is a wonderful Chocobo!	Великолепный
2 Jumping	This... is a wonderful Chocobo!	Великолепный

отвести его в стойбище и выяснить мнение фермера. Но существует и более простой способ. Используя приведенную ниже таблицу можно узнать, что за "птица" вам попалось:

Необходимые приготовления

Всего вам доступно четыре особых породы чокобо. Голубой чокобо позволит вам переправляться через небольшие речки, зеленый чокобо может прыгать по горам не хуже заправского козлика, черный чокобо может делать и то и другое, и, наконец, Золотой чокобо даст вам возможность переправляться через моря и океаны. Для выведения всех видов чокобо вам понадобятся следующие вещи:

а) четыре конюшни: Сходите на ранчо чокобо и заплатите фермеру 10.000 Gill;

б) 3 Carob Nuts - этот орешек можно заполучить двумя способами. Во-первых, первый экземпляр можно выиграть на Площади Чудес в Золотом Блюдце. Для этого вам потребуется всего 300 GP - это первый приз отмеченный ?????. Но гораздо проще экипироваться материей Steal и отправиться на воздушном корабле к Bone Village. Видите три маленьких островка вблизи раскопок? Один из них по форме напоминает круг. Это то, что доктор прописал - садитесь и отправляйтесь искать приключений на свою голову. Вам необходимо сразиться с Vladorakos. У него этих орешков в изобилии, и он совсем не обидится, если вы "позаимствуете" три экземпляра. Только три - больше вам не понадобится;

в) 1 Zeio Nut - Выиграть в Золотом Блюдце.

г) 50 Syklis Greens - купить у старого чокобовода.

После этого отлавливайте особей с великолепной оценкой и скрещивайте их. В результате, в поколении эдак в пятом вам удастся вывести маленькое чудо - Золотого чокобо.

Василий Андреев

Quest for Glory 5
DragonFire
Неполное прохождение

Неполное? Это почему "неполное"? А потому, что написать прохождение Quest for Glory 5: Dragon Fire в традиционном линейном стиле (пойди туда, сделай то, потом поговори с...) нет никакой возможности. Во-первых, в зависимости от профессии и характеристик вашего персонажа ход событий может меняться. Во-вторых, на любую последовательность действий игровой мир выдает свое, особенное противодействие. Пусть вариантов и не слишком много, но всех "если..., то..." не опишешь. Да и лишать вас удовольствия самому обнаружить дополнительные сучки и дупла на дереве разветвленного сценария Quest for Glory 5 мне неохота. Игра и без того несложная.

Я укажу только на самые главные разветвления и дам не столько прямые рекомендации, сколько хинты, позволяющие, в случае чего, выпутаться из затруднительного положения. Прежде чем читать сей опус от начала до конца, просмотрите заголовки разделов - для экономии времени и для игрового интереса.

И последнее предупреждение: Quest for Glory 5 - игра глючная. Особенно, если ваш герой пользуется магией. Сохраняйтесь почаще и, если чего не получилось, не отчаивайтесь, а загружайте старый Save. На некоторых машинах, начиная с определенного момента игры, сохраненки отказываются грузиться. Сей обидный глюк можно обойти: загрузите совсем старую игру или начните новую, а затем, уже из нее, переходите к нужному сейву.

Правила поведения героя

Как себя вести в нормальной adventure, вы наверняка и без меня знаете. И все же, пара слов на всякий случай. Для полноты игровой жизни говорите, с кем придется и получится (при каждом удобном случае и просто проходя мимо), хватайте, что подвернется, применяйте все всюду - куда только ни придет в голову (кстати, не забывайте заходить в инвентарь и комбинировать предметы друг с другом). На некоторые предметы имеет смысл подействовать подходящими (или хотя бы могущими подойти) заклинаниями.

Набрали квестовых, побочно-квестовых и прочих предметов? Довольны? Тогда слушайте: не таскайте с собой слишком много, ибо перегрузка приводит к быстрой потере жизненных сил (stamina), а для хранения вещей в вашем гостиничном номере, то есть комнате в харчевне, имеется специальный сундук (ни разу оттуда ничего не пропадало). Деньги же лучше поместить в банк (после того, как его ограбят где-то в самом начале истории). Кроме того, некоторые предметы можно просто-напросто оставлять валяться на улице.

Для нормальной жизнедеятельности любому настоящему герою необходимо раз в сутки спать не менее 8 часов - в противном случае он начинает кукситься, терять жизненные силы и ранит себя при каждом движении. Зелья, поднимающие выносливость (Stamina pills и vitality potions), которые можно купить в аптеке Салима - на правой стороне главной площади, - отдых заменяют, но только в некоторой степени. По крайней мере раз в сутки вашему герою придется есть. Если вы находитесь в городе или где-то поблизости - возвращайтесь в харчевню, где вас бесплатно покормят. Если же вы отправляетесь в дальний путь, то предварительно следует запастись продуктами: на правой стороне площади расположился торговец Marrak, у которого можно купить нечто похожее на хот-доги под названием gyros - наиболее экономичный вид питания с точки зрения веса и себестоимости.

Кем быть?
Герои импортные и новые

Выбирать приходится из классической троицы, становясь Вором, Магом или Воином. Героев можно не только создавать, но и импортировать из предыдущих серий (правда, по неизвестной причине, удается это далеко не всегда).

В принципе, герои импортируются в целости и сохранности, за одним-единственным исключением: при переносе из игры в игру, волшебники забывают заклинание Glide воистину чудесным образом - в мире Quest for Glory сей спелл не предусмотрен.

Если вы задумаете воспользоваться импортом, то сможете стать еще и паладином. (Продвинутого Паладина можно скачать с *www.thecomputershow.com/cheats/questforglory5cheats.htm*)

Все четыре класса персонажей различаются способностями, а значит, и тем, каким образом они будут преодолевать все изгибы сюжетной линии. Так что выбирайте, что вам больше по душе: красться, драться, кастовать или паладинствовать напропалую.

Умения и способности

Если у вас нет некоторого скилла изначально, научиться им пользоваться уже не удастся. При генерации персонажа обязательно подумайте, на что потратить дополнительные очки.

Некоторые мои знакомые утверждали, что в начале игры магом им здорово не хватало отмычек, умения карабкаться на стены и акробатики (ума не приложу, для чего бы все это могло потребоваться магу с заклятиями Open и Levitate?) В качестве решения маги-медвежатники предложили выбрать вора и все дополнительные очки забабахать в его умение творить заклинания. И все-таки помните, что вор - это совсем не маг.



Единственное умение, которое вы можете нарастить с нуля в процессе игры, это плавание: загляните к Знаменитому Приключенцу и прочтите учебник.

Растут скиллы при использовании, если же их не применять, постепенно забываются.

Для развития скилла акробатики превосходно подходят поединки с собственной тенью (бросьте оружие и прижмите кнопку G, пока ваши скиллы не станут достаточно высокими). Следите только, как бы вы сами не превратились при этом в тень, - не забывайте есть и отдыхать.

Для тренировки в метании кинжалов перед входом в город установлена специальная мишень. Выносливость и силу можно нарастить, поупражнявшись на тренажере в Гильдии Приключенцев. А способность кастовать каждое из заклинаний растет автоматически при применении данного вида магии.

О репутации

Если вы хотите повысить репутацию (Honor), можете дарить цветы всем подряд и много раз подряд (цве-

ты растут на клумбе около аптеки), сорить деньгами (то есть не торговаться сверх меры). Не забывайте дать монетку-другую кошачьей флейтистке, когда будете проходить мимо. Другой способ повысить репутацию - приветствовать тех, с кем говоришь, и прощаться с ними при расставании.

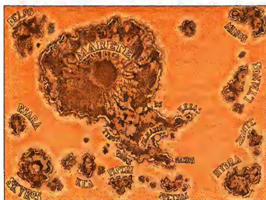
Поговорив со Знаменитым Приключенцем из Школы Героев по Переписке, вы можете узнать, что на втором этаже харчевни "Дохлый Попугай" появляется призрак. Играя за Паладина, я обнаружил Призрака на четвертый день в "Дохлом Попугае"; кликнув на нем мышкой, я сильно повысил репутацию, а это для паладина - верный путь к самосовершенствованию.

О сражениях

Прежде чем выходить из города, не забудьте экипироваться - приобрести оружие и доспехи. Доспехи и оружие в QfG5 не портятся и не ломаются, потому смело продавайте все, что вам уже не нужно. Лучший меч в игре, насколько мне известно, - паладинский меч, который вы можете получить, поговорив с Ракишем, но только если играете за паладина.

Если вы собираетесь воевать при помощи заклятий, то выбирайте заклинание в соответствующем разделе инвентаря или среди активных предметов, после чего наводите курсор на врага и щелкайте мышкой. Постарайтесь не приближаться к противнику, дабы он не перешел в ближний бой.

Играя магом, я полагался не столько на защитные заклятия, сколько на спелл невидимости (Hide). Пока вы невидимы, лишь небольшое число монстров способно уловить ваше присутствие, так что, как правило, вам удастся проскочить мимо них незамеченным. (Если только вы не захотите непременно развить какие-нибудь скиллы, причем именно в поединках, а не другим, более безопасным способом).





Сражаясь при помощи оружия, вам, наоборот, придется подпустить врага поближе - и курсором его, курсором! Если захотите повоевать с клавиатуры - по дефолту двум видам атаки соответствуют клавиши F и G или 1 и 3 с цифровой клавиатуры. Для защиты служат кнопки D и 2, соответственно. Впрочем, клавиши можно и переопределить.

Использовать клавиатуру лично мне было неудобно. В конце концов, все мое обращение к ней свелось к блокировке ударов и моментальному применению активных предметов и заклинаний. Тактика была следующей: вооружив курсор мыши сталью или заклятием, я старался навести его на противника, блокируя все удары при помощи клавиатуры. Как только противник заканчивал свою атаку, я атаковал в ответ.

Если вы задумаете метать ножи, копья или камни - выбирайте метательное оружие среди активных предметов, а затем смело наводите курсор прямо на врага.

Воры могут подкрадываться к противникам сзади и оглушать их дубинкой. Лучше всего этот трюк проходит со всякими стражниками.

Неплохо иметь при себе зелья для восстановления здоровья, жизненных сил и маны. Если какой-то предмет или заклинание находится в ближнем доступе - на полоске в нижней части экрана, - вы можете выбрать его, нажимая цифровые клавиши.

И еще: не позволяйте врагам убегать вглубь объемного экрана. И сами туда биться не ходите. Из-за дурацкой перспективы фигурки героев на заднем плане становятся настолько мелкими, что по ним не то что курсором не попадешь, их вообще рассмотреть невозможно! А кому понравится сражаться вслепую?

Воровские хинты

Судя по всему, в дом Феррари проникнуть можно лишь в одном случае: когда один стражник стоит на балконе (рядом с окном), а второй - перед дверью. В противном случае, все карабканья на стену и попытки взлома будут лишь пустой тратой времени.

Кроме того, при этом вы должны охотиться за каким-нибудь побочноквестовым предметом, а не просто пытаетесь убрать того, кто посмел вас шантажировать.

Хинты для мага

Заклинание Whirlwind вы можете добыть у Эразмуса, вернувшись к нему домой и поговорив о заклинаниях. Заклинание Thermonuclear blast выдает Знаменитый Приключенец, если осчастливить его водой из реки, протекающей неподалеку от гнезда пегасов. Заклятие Destroy Undead можно получить, кликнув мышкой на Призраке в "Дохлом Попугае".

Два слова о реальном времени

События игры протекают в реальном времени - для вас это не просто смена дня и ночи, ведь ваши конкуренты одновременно с вами отправляются на правое дело во имя заполнения пустующего трона. Некоторые события происходят автоматически через определенный срок и без вашего участия. С другой стороны, мне ни разу не пришлось столкнуться с ситуацией, когда я чего-либо не успел.

Как бы то ни было, слишком долго рассиживаться на этапе соревнований не стоит, а все, что получится, имеет смысл осуществить еще до начала Испытаний.

С чего начать?

Вас ли мне учить? Начните с исследования окружающей обстановки - обойдите город, побывайте во всех открытых лавках и магазинах.

Первый экран, на который вы попадаете, если в кабинете Эразмуса решите отправиться сразу в Сильмарию, устроен следующим образом.

В город вы попадаете через беседку-телепортатор. Если захотите посетить Эразмуса еще раз, то для запуска "околпаченного" телепортатора магам потребуется заклинание Trigger, прочим же достаточно просто пнуть телепортатор как следует.

Слева находится платформа, на которой любит греться на солнышке лионтавр Ракиш. Далее - арена. Здесь идут гладиаторские бои и делаются ставки. Ближе всего к арене стоит брошенный дом с темными окнами, соседствующий с домом богатого торговца Феррари - за высокой оградой с заостренными прутьями. Левее вы найдете дворец, в котором заседает Совет и оглашаются условия и результаты Испытаний. Еще левее - доска объявлений, на которую вывешиваются сообщения о последних событиях, и, наконец, переход на другой экран, то есть на рыночную площадь.

Рыночная площадь разделена рекой на две части. Слева от реки находится Банк. В нем на вашем счету уже лежит 500 драхм. Для того, чтобы получить право проходить Испытания, вам необходимо внести еще полторы тысячи. В начале игры никаких вкладов лучше не делать, и даже снять со счета все деньги: все равно банк очень скоро обчистят.

На этой же стороне разложили свои товары кошкообразная торговка бижутерией и мелкими магическими вещицами и собакообразный торговец амфорами, картинами и картами Марита с прилегающей территорией.

Между прочим, кошка посеяла свою корзинку на одном из побережий - вы непременно наткнетесь на нее, если пройдетесь пешком по рыбацким поселкам.

Еще левее находится выход к таверне, Гильдии Приключенцев и городским воротам.

Справа от реки расположен магический магазин сына Ракиша Шакры. Если вы играете магом, то можете обучить Шакру заклятиям, которые он не знает, и получить немного денег. Из магических предметов наибольшую ценность представляет пара магнитов. Один из них следует оставить в комнате в харчевне, а второй таскать с собой, запуская для срочной эвакуации. Здесь же имеет смысл закупить как можно больше зелий или таблеток для восстановления маны - по ходу игры (после Четвертого Испытания) Шакра будет отравлен, а магазин закроется.

Правее находятся: лавка кошкообразного торговца едой Марракa, скамейка, на которой любит сидеть его дочь флейтистка, выход на Пристань и, наконец, Аптека Салима. В Аптеке продаются зелья для восстановления жизненных сил и здоровья, а также противоядия и огнезащитное масло. Для некоторых из зелий не хватает одного важного компонента - перьев пегаса (вот вам один из первых квестов).

Переходим на следующий экран: Пристань. Здесь находится таверна "Дохлый Попугай" (Dead Parrot), заглянув в которую, вы можете поупражняться в метании ножей, сделать ставки в гладиаторских боях и познакомиться с прелестными девицами, которые не желают говорить о своей профессии прямо. На втором этаже иногда бывает наемный убийца, но поговорить с ним удается далеко не всегда. Через проход, расположенный справа от харчевни вы можете вернуться на городскую площадь.

Рано утром на пристани появляется рыбак Андре, у него можно арендовать лодку, взять немного анчоусов и узнать последние новости.

Кузница рядом с харчевней - единственное место, где покупают и продают оружие и доспехи. Справа от нее - Школа Героев по Переписке Знаменитого Приключенца, альма-матер вашего героя.

Ворота справа ведут на Остров Ученых, а ворота с левой стороны экрана - к Гильдии Приключенцев, мосту (под которым спрятана потайная дверь в Гильдию Воров), тюрьме (ничего себе соседство!), казармам, выходу из города и Харчевне гномихи Энн (ваша комната, оплаченная Эразмусом, находится на втором этаже). Кроме того, раз в день здесь можно получить бесплатную еду.

Остров Ученых

Если вы захотите попасть на самый научный в Сильмарии остров, вам потребуется запастись следующими предметами.

Купите у кузнеца пику. Наберите камней перед домом Знаменитого Приключенца. Рано утром сходите на пристань и расспросите рыбака Андре об анчоусах - вы получите немного рыбы. У Марракa на площади купите артишоковую пиццу. Соединив одно с другим, вы получите ключ к сердцу доктора Преториуса, который дежурит в лаборатории в первой половине дня. Его вечерний сменщик - Доктор Мебиус - предпочитает "pepper and pepperoni" пиццу, (pepperoni пиццу можно приобрести опять-таки у Марракa, а связка красного перца висит в аптеке).

На пристани около острова запустите ветряк, передвинув рычаг у его основания. Затем займитесь рычагом тормоза (справа) - примените силу, и он сломается. Теперь вставьте вместо него пику и запустите гондолу. Останавливают ее тем же самым рычагом. Забирайтесь в гондолу и запустите ее, бросив в рычаг камень/пику/кинжал или (если вы играете магом) воспользуйтесь заклинанием Force Bolt.

Вход в лабораторию преграждает огромная поворачивающаяся дверь. Справа от нее зелененькими огоньками мигает терминал экзаменационной машины. Пройдите тест (это несложно, поскольку все однажды выбранные ответы отмечаются другим цветом), и вам откроется доступ в святая святых острова.

Поговорите с ученым и, чтобы он не особенно расстраивался по поводу вашего нежелания заняться наукой, угостите его пиццей (той, которую данный ученый муж предпочитает). Вы получите разрешение воспользоваться лабораторией - телескопом, микроскопом, пусковой площадкой для летательных аппаратов и платформой с краном, под которой плавает неудачно стартовавшая в небеса крылатая гондола. Ее стоит выловить, воспользовавшись пультом управления (параметры: 100 extension и 55 rotation, а клюв крана должен быть сначала открыт, а потом закрыт).

Слева от входа расположена еще одна экзаменационная машина. Пройдя второй тест, вы получите код доступа к секретной лаборатории. Разумеется, это слово PIZZA. В начале истории путь к ней вам будет преграждать монстрючий Горт. Придется подождать до лучших времен, которые наступят после пятого-шестого Испытания.

Пик Пегасов

Вам потребуется: две амфоры и карта, купленные у собакообразного торговца. Перед тем, как отправляться в путь, поговорите о пегасах со Знаменитым Приключенцем и разузнайте о трудностях аптекарской жизни у Салима - он должен рассказать вам, что ему необходимы перья пегаса





в качестве ингредиента. Об этом же можно прочитать на доске объявлений в Гильдии Приключенцев.

Гнездо Пегасов находится на главном острове, севернее вулкана. Река (Hippocrene Stream), из которой вам надо набрать воды, расположена справа от двух горных пиков. Наполните обе амфоры - одну из них вы отдадите Знаменитому Приключенцу, а вторая пригодится, если вы задумаете изготовить магический посох.

Подняться на вершину скалы, где находится гнездо пегасов можно либо при помощи заклинания левитации, либо за счет высокого умения карабкаться по стенам. Если ни того, ни другого вы не имеете, то встаньте на бревно, лежащее на камне между пиками, и метните в выступающую часть уступа, на котором лежит камень, кинжал, копье или булыжник. (Воспользоваться заклинанием force bolt мне не удалось - игра давала сбой и вываливалась в Windows.) Камень упадет и перебросит вас на пик, соседний с тем, на котором угнездились крылатые лошади. Чтобы перебраться через пропасть, воспользуйтесь свисающим над ней корнем. Теперь набрать перьев совсем легко.

Ограбление Банка

Быть Вором проще всего. Пробрался в банк ночью, обезвредил ловушки, открыл решетку и дверь хранилища (здесь потребуется решить устроенную по принципу игры "мемори" головоломку - запомнить расположение фигурок) - и можно спать спокойно.

Тем, кто будет раскрывать ограбление, сложнее. Подберите в банке набор отмычек. Покажите его владельцу



магической лавки Шакре, а потом - Эразмусу с Фенрисом.

Теперь отправляйтесь в харчевню "Дохлый Попугай" и проследите за одноруким человеком. Спуститесь под мост около Гильдии Приключенцев, обезвредьте ловушку на двери (маги могут воспользоваться заклинаниями Detect Magic, Trigger и Open). Поговорите с главой Гильдии Воров и арестуйте его.

Получив вознаграждение в банке, вы можете навестить Главного Вора в тюрьме, узнать, как он потерял руку, попросить жену аптекаря вылечить его и даже попробовать наставить Главного Вора на путь истинный. Все это может вам понадобиться, если вы захотите выполнять квест по поиску статуэтки сокола.

Испытание Первое
Rite of Freedom -
Освобождение

Задача: Освободить рыбацкий поселок от захватчиков и принести печать в качестве доказательства.

Если вы не настроены сражаться до потери последнего хита (с той или с другой стороны), то прорывайтесь (или крадитесь, или пробирайтесь невидимкой) в среднюю комнату самого левого здания. В принципе, вы можете сражаться только с теми воинами, которые охраняют спрятанный в ней сундук. Как только вы его откроете, все остальные наемники исчезнут. В сундуке вы найдете печать.

После этого вы можете освободить оставшиеся четыре рыбацких поселка и стать совсем уж настоящим героем-освободителем. Кроме того, при этом вы получите несколько неплохих амулетов. Не продавайте их, они могут вам пригодиться.

Если во время прохождения Испытания вы обнаружите тело погибшего солдата из Сильмарии, сообщите об этом стражникам, и получите дополнительное число очков.

Испытание Второе
Rite of Conquest -
Завоевание

Задача: Найти крепость генерала захватчиков, победить его и принести генеральский щит в качестве доказательства.

Захватите магические магниты - возвращаться с ними будет удобнее. На пристани с утра пораньше отыщите рыбака Андре и наймите его лодку. Направляйтесь на юго-восток. Андре подскажет вам, как попасть на остров Sifnos. (По неизвестной причине, на карте он носит совершенно иное название. Впрочем, вы его узнаете по значку, изображающему крепость.) Дождитесь ночи и высаживайтесь на берег.

Сражаться с охранниками на берегу не имеет смысла, бегите наверх во двор замка. Заклинание невидимости Hide или быстрые ноги будут здесь очень и очень кстати. Если вы заберетесь на стену справа от входа и пробежитесь до самого конца, на вас нападет местный кентавр-волшебник. Его можно закидать метательными кинжалами (или копьями, благо, целая повозка их заготовлена посреди двора). Другой способ - перейти в ближний бой и прибить четырехногого мага паладинским или другим магическим мечом. Жаль, что он телепортируется на противоположную стену и для успешного убиения за ним придется изрядно побегать. Если же вы сами Маг, то справиться с кентавром проще простого - дождитесь, пока он сбросит свои защитные заклятия, и скастуйте на его посох Trigger. Не забудьте подобрать свиток с заклинанием Augment усиливающим действие других.

Сразу же после смерти кентавра-волшебника во двор выбегает генерал - с мечом и, самое главное, со щитом, который вам так необходим. Убейте и возьмите!

Если вы играете Вором, то легко сможете проникнуть в замок, вернее, в туалет замка, через сточную трубу. Веревка, крюк и воровская подготовка, а также умение карабкаться и прыгать - вот и все, что вам потребуется. Попав внутрь, дождитесь прихода генерала и нападайте, пока он не успел опомниться.

Главный и самый правильный паладин Лионтавр Ракиш считает, что можно было бы уговорить генерала просто ретироваться, не доводя дело до кровопролития. Похоже, разработчики с ним полностью согласны - при убийстве старого вояки репутация падает аж на 15 пунктов. Признаюсь честно, обнаружить "правильное" (с точки зрения чести/совести) решение Второго Испытания мне так и не удалось. Может быть, вам повезет больше.

После того, как генеральский щит окажется у вас, все наемники таинственным образом исчезнут, и вам останется только воспользоваться волшебными магнитами, чтобы перенестись в Сильмарию.

Прежде чем нести щит в зал Совета, купите в Аптеке таблетки против яда. Они вам очень скоро понадобятся.

Испытание Третье
Rite of Valor -
Отвага

Задача: Победить гидру и принести ее зубы в качестве доказательства.

Сразу после получения задания вы станете свидетелем покушения на Ракиша. Немедленно дайте ему антидот, купленный в аптеке Салима. Если у вас нет при себе таблеток, бегите за ними в Аптеку и бегом возвращайтесь назад: вы успеете.

Поскольку рыбаки отказываются плыть на остров Гидры, вам придется изыскать иной способ туда добраться. Отправляйтесь в Школу Героев по Переписке и перечитайте миф об Икаре и о том, как можно победить гидру, прижигая отрубленные головы. Перья вы можете раздобыть в гнезде пегаса, а воск, необходимый для скрепления, - в улье на одной из Драконьих колонн.

Отправляйтесь на Остров Ученых (не забудьте пиццу для ученых мужей, волшебный магнит - он потребуется для возвращения - и амфору, в которую вы соберете смолу). Если вы играете Вором, захватите еще и факел.

На Острове Ученых отдайте пиццу профессору и приклейте перья воском к деревянной раме, висящей на одной из стен. Теперь вы сможете перелететь на остров Гидры.

Около логова зловредного создания вы обнаружите дерево с подтеками едкой смолы. Соберите смолу в амфору - она потребуется для изготовления воздушного шара.

Во время боя с гидрой вам на помощь придет Эльза. Если вы Воин, возьмите меч, а прекрасной валькирии вручите факел. Если же вы играете Магом, то позвольте Эльзе махать мечом, а сами вооружайтесь заклятием Flame Dart и займитесь художественным прижиганием по Гидре.

В результате успешного боя вы получите квестовые зубы и чешую Гидры, которую можно продать Аптекарю - он изготовит вам огнезащитное масло.

(Если вы собираетесь жениться на Эльзе, можете позволить ей выиграть это Испытание - отдайте даме зубы.)

Не забудьте заглянуть в логово покойной Гидры. Помимо всего прочего, в нем находится замечательный заминированный сундук. Вор, Паладин или Маг могут его вскрыть, воспользовавшись заклинаниями Trigger/Open или умением обезвреживать ловушки. Воину же не остается ничего другого, как только вылечиться целиком и полностью, надеть все доспехи, нацепить защитные амулеты и попробовать выжить во время, простите за каламбур, вскрытия. Внутри вы найдете совершенно необходимую для изготовления воздушного шара веревку и заклятие Shrink, уменьшающее жертву. (Вещь страшно неудобная, поскольку на Главного Дракона все равно не действует, прочие же монстры уменьшаются настолько, что попадать по ним стано-

вится до обидного трудно.)

Нас снова травят: что делать

Когда вы обнаружите, что Эразмус заснул, отправляйтесь к нему домой и заберите у Фенриса коробку конфет. Покажите ее всем, кому сможете, а потом сдайте в Аптеку. Пусть Салим разбирается. Точно такую же коробку конфет вы найдете у себя в комнате. Поговорите с Гномихой, и она расскажет про то, что прислала ее Эльза, а принес - огромный человек. Вторую коробку также отнесите Салиму. Заходите в Аптеку время от времени и говорите с Салимом и его супругой. В результате этих бесед вы узнаете, что яд в конфетах был какой-то синтетический, а кроме того, в шоколаде были куски помидоров. Дело попахивает... пиццей. Впрочем, пройти в секретную лабораторию на Острове Ученых вам все еще не удастся. Придется обождать до начала Шестого Испытания.

Испытание Четвертое Rite of Destiny - Судьба

Задача: Посетить оракула и узнать свою судьбу. Принести в качестве доказательства золотой диск.

Прежде всего, постройте воздушный шар. Прочтите книгу о воздушных шарах у Знаменитого Приключенца. Купите у торговца амфорами картину. Покажите ее торговцу едой Марраку. Теперь вы сможете купить у него запасную жаровню. Покажите картину Гномихе. Она порадуется и сможет сшить вам оболочку из простыни (которую вы найдете в нижнем ящике комода в своей комнате).

Теперь отправляйтесь на Остров Ученых - туда, где стоит выловленная вами крылатая гондола. Привяжите к ней веревку и оболочку из простыни. Пропитайте оболочку смолой с острова Гидры. Установите жаровню и зажгите ее при помощи огнива или факела. Шар готов, и вы можете отправляться в путешествие. Будьте осторожны - если вы оставите шар где-нибудь далеко от дома и телепортируетесь на Марит при помощи волшебных магнитов, вернуться к своему воздушному кораблю вам уже не удастся.

На Делосе вам потребуется оживить оракула - для этого бросьте монетку в бассейн, в котором плавает черный лотос. Будьте осторожны и запишитесь: по неизвестной причине мой персонаж вместо того, чтобы кидать монетку, прыгал в воду сам и шел ко дну. Выслушайте оракула, подберите золотой диск, а потом прочтите полустертую надпись на мраморной колонне. Захватите черный лотос. Вернувшись в город, отдайте его Аптекарю, и он изготовит улучшенный вариант противоядия.

Магический Посох

Побеседовав с владельцем магического магазина Шакрой, вы узнаете, что посох изготавливается из магической древесины. Ее вы можете получить у дриад с острова Делос (на карте это место обозначено кружочком с изображением дерева). Прежде чем отправляться в путь, раздобудьте воду из Пегасовой реки и поговорите со Знаменитым Приключенцем о дриадах. Прочтите сборник мифологических историй, который вы найдете у него дома.

Чтобы заставить дриад танцевать, полейте их водой из Пегасовой реки и, когда все вокруг поплывет цветными бликами, станцуйте вместе с ними - тыкая курсором и в неподвижных дриад и в танцующую белесую фигурку.

В результате вы получите не только материал для магического посоха, но и заклинание для его вызова прямо в руки. Превратить кусок магической деревяшки в магический посох можно в Магической Лавке.

Испытание Пятое Rite of Death - Смерть

Задача: Спуститься в царство мертвых и принести воды из реки Стикс.

Как всегда, начиная путешествие, поговорите со Знаменитым Приключенцем. Купите три вида деликатесов: gyros, пиццу с перцем и коробку шоколадных конфет. Приобретите три амфоры и отправляйтесь к той Драконовой колонне, которая на карте обозначена кружочком с черепом. Там вы найдете труп стражника, наполовину погруженный в воду. Наберите оскверненной воды и вылейте ее в левой части экрана, там, где ручей уходит под землю около каменной стены. Грянет гром, и вы окажетесь у входа в царство мертвых.

Путь в Гадес преграждает трехголовый пес Цербер. Его можно подкупить, накормив каждую из голов чем-то особенным. Кроме того, если долго и упорно атаковать трехголового стража, в конце концов, ему надоест, и он уберется с дороги.

Оказавшись в царстве мертвых, идите направо, пока не выйдете к обрыву, похожему на мост. Маг здесь должен левитировать, вор может применить умение лазить по стенам, а воину или паладину не остается ничего, как только прыгнуть вниз, предварительно подлечившись. Теперь бегите налево, пока не доберетесь до перехода на следующий экран.

Спуститесь к водовороту. Около него есть спуск, который ведет направо. Оказавшись на берегу, наберите воды из водоворота - это вода реки Лета (Lethe), а, пройдя направо, вы сможете набрать воды из самого Стикса. Воду из Леты нужно отдать аптекарю, чтобы он смог вылечить Ракиша, Шакру и Эразмуса.

Возвращайтесь к спуску и идите направо по другой стороне потока.



В конце прохода вам на выбор предложат спасти одну из девиц - Катрину или Эрану. Выбирайте и соглашайтесь.

Пару слов о том, как справляться с обитателями преисподней. Вы можете просто пробежать мимо, лишь время от времени подлечиваясь зельями. Особенно эта тактика эффективна, если играть Магом и применить на себя заклятия Reversal, Hide и Aura.

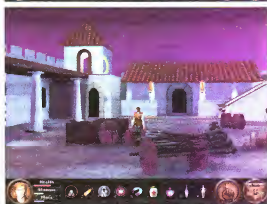
Destroy Undead или Frost Bite убивает Manes с 2-3 попаданий. Lemures хорошо поражаются Flame Darts. Неплохо работает и заклинание Boom, особенно если умертвия стоят плотной кучкой.

Заведи себе жену

Давайте отрешимся от всяческих воззрений на брак и будем рассматривать женитьбу всего лишь как способ внести разнообразие в игру и набрать побольше очков в окошке Score.

В этом смысле все браки заключаются в голове у разработчиков, а раз так, то любому из персонажей можно подобрать подходящую партию. Вся









из себя светлая Эрана прекрасно сочетается, гм, браком с правильным паладином. Навар подойдет хитрому Вору. Ведьму Катрину долгое время вынесет только Маг, остальные могут попробовать. Эльза сойдется характером с любым - слишком уж у нее разнообразное прошлое.

Чтобы жениться, вам потребуется несколько раз переговорить со своей возлюбленной и вручить ей подарки. Разумеется, необходимо сказать, что вы ее любите, и потом не крутить шашни с остальными девицами. Поцелуи иногда делают чудеса.

Прекрасная Навар хочет, помимо всего прочего, чтобы вы проучили Абдула, охранника, торчащего перед входом. Придется выйти и сразиться с ним на мечах, пока городские стражники вас не разнимут. По крайней мере, это верно, если вы играете Вором. Кроме того, в этом случае, Навар будет с вами на церемонии посвящения в Главные Воры.

Если вы собираетесь жениться на Эльзе, то после совместного убиения Гидры позвольте ей выиграть Третье Испытание - отдайте даме зубы. А для слов о любви и поцелуев вам представится не один повод. Тем более, что Торо не против.

Катрина, пожалуй, самая капризная из всех присутствующих здесь дам. Вручите ей цветы: мало кто догадывался сделать это в последние годы. В качестве подарка ей прекрасно подойдет Амулет Защиты, который можно получить либо в конце игры (но будет уже поздно), либо в самом начале - освободив все пять рыбацких городков, либо во время обыска сокровищницы Миноса. Некоторые утверждают, что Катрина любит конфеты. Не исключено, но мне она в этом не призналась. А фрукты вообще повергли ее в уныние. Кое-кто пробовал дарить ей все подряд - от таблеток для восстановления сил до бутербродов и пиццы из ближайшей палатки. Единственное, на что обратила внимание темная красавица, так это на кольцо Геры - символ брака. Правда, прежде чем Катрина примет ваше предложение, вам придется поговорить с ней насчет вашего прошлого, особенно о том, почему вы забрали у нее Таню. Обязательно загляните к Катрине несколько раз - перед завершением Пятого Испытания, а затем во время Шестого и Седьмого Испытаний.

Светлая Эрана обрадуется, если вы, после спасения ее из преисподней, вручите ей цветы и магические семена (их вы получите во время одного из визитов в Аптеку Салима). Подходящий презент - Кольцо Истины - присутствует в игре, только если вы играете за Паладина. Для того, чтобы получить его, вы должны воспользоваться инструкцией Ракиша: взять кольцо Короля (у Логоса), погрузить его в лавовую реку около одной из Драконьих колонн (на карте ее положение указано особым значком в виде головы дракона), потом прикоснуться к себе, затем отправиться в Преисподнюю и погрузить кольцо в воды реки Стикс. Очень хлопотное это дело. Даже не знаю, согласится ли Эрана на что-либо меньшее. Поговорите с Эраной во время Пятого, Шестого и Седьмого Испытаний. И, наконец, вручите ей кольцо Геры.

Шестое Испытание
Rite of Peace - Мир

Задача: Проникнуть в Атлантиду и установить мир между Атлантидой и Сильмарией. В качестве доказательства принести статуэтку Посейдона.

Прежде всего, поговорите со Знаменитым Приключенцем - он расскажет, где находится столица Атлантиды. У него же необходимо взять учебник плавания (который следует прочесть, заглянув в окошко инвентаря). Затем отправляйтесь к спасенной из преисподней девице и возьмите у нее амулет для дыхания под водой. Кроме того, амулет для подводного плавания можно найти, освободив от захватчиков все пять городов в Первом Испытании.

Попав под воду, отворите двери заклятием, воспользовавшись магическим копьем (обычное не выдерживает и ломается), или примените воровские умения проходить сквозь запертые двери при помощи отмычек.

Далее, в зависимости от темперамента вашего героя, вы можете либо поубивать всех рыб и охранников, либо пролезть в тронный зал через слуховое окно одной из башен, либо поиграть в невидимую торпеду и попытаться припасть к ногам королевы на полной скорости.

Поговорите с ней обо всем, о чем сможете, и статуя Посейдона - знак мира между Сильмарией и Атлантидой - у вас в руках, простите, в инвентаре.

Перед завершением Испытания загляните на Остров Ученых. Теперь вы сможете проникнуть в секретную лабораторию (пароль "PIZZA"). Поговорите с господином профессором, и вы узнаете, кто же отравил Шакру и Эразмуса и покушался на вашу жизнь.

Статуэтка сокола: дело о Гномской Харчевне и пост Главного Вора

В принципе, поисками выкупа и даже разговорами с Феррари заниматься необязательно. Достаточно показать Гномихе картину с изображением воздушного шара, поговорить с ней о художнике, который мог бы перекрасить таверну (он же - торговец амфорами). В результате вы получите дикую расцветку стен, мебели и потолка. Зато харчевня будет спасена.

Если вы все-таки соберетесь решать простую задачу более сложным путем, то в качестве выкупа подойдет статуэтка Посейдона из Атлантиды (все равно по окончании Испытания она никому не нужна). И, наконец, если во что бы это ни стало вы захотите заполучить статуэтку сокола, то действуйте следующим образом:

Поговорите с Феррари - его можно встретить поздно ночью в харчевне "Дохлый Попугай"

Поговорите с Главным Вором о том, что вы ищете статуэтку сокола. Если вы Вор, обязательно сделайте воровской знак Эльзе. И отправляйтесь спать в харчевню.

Если вы играете за Паладина или Мага, то последовательность необходимых действий будет следующей. Покажите Эразмусу набор отмычек, обнаруженный в Банке после ограбления. Арестуйте главу гильдии Воров (секретную дверь вы сможете обнаружить, когда Эразмус объяснит вам назначение отмычек). Поговорите с ним, пока он сидит в тюрьме. Поговорите с женой аптекаря о его оторванной руке. Поговорите с вором о том, как бы ему стать на путь истинный, и о добрых делах. А теперь отправляйтесь спать в харчевню, совсем как в предыдущем абзаце.

Эльза разбудит вас среди ночи и расскажет, что глава гильдии воров рассказал ей о ваших поисках статуэтки. А она как раз привезла ее с собой из Шпильбурга и спрятала в сокровищнице своего шефа, Миноса.

После этого Эльза проведет вас на корабль Миноса и довезет до острова. Можете теперь обчистить сокровищницу, только не трогайте дальний левый альков с зельями - по странному капризу разработчиков, через него вы

будете телепортироваться на финальную битву с драконом.

Если теперь вы отдадите Статуэтку Феррари, то выкупите харчевню, а если главе Воровской Гильдии - станете Главным Вором.

Седьмое Испытание The Rite of Justice - Правосудие

Задача: Обнаружить убийцу Короля и выяснить, кто же стоит за всеми ужасными событиями в Сильмарии.

Убийцу придется ловить на живца. Единственная сложность - живцом будете вы сами. Так что, запаситесь усовершенствованными пилюлями с противоядием. Кроме того, события после поимки убийцы будут разворачиваться столь стремительно, что времени на приобретение зелий, возвращение в гостиницу или разговоры с любимыми женщинами у вас уже не останется. Подготовьтесь заранее.

Поговорив со всеми, с кем можете, отправляйтесь спать в гостиницу. В одну из ночей вас разбудит Эльза. (Если этого не произошло, нанесите очередной визит всем городским NPC).

Поговорив с Эльзой, бегите прямиком на пристань, а потом обратно. Можете отправляться и на другой день, главное, чтобы это происходило после полуночи. На мосту у Гильдии Приключенцев на вас с отравленным кинжалом бросится человек в капюшоне. Убейте его. Перед смертью убийца (а это именно он) скажет, что его зовут Бруно (помните вора, который метал кинжалы около Шпильбурга в Quest For Glory 1?). Не забудьте сразу же принять противоядие.

Другой способ выманить убийцу - проболтаться до полуночи в "Дохлом Попугае" и затем отправиться к мосту около Гильдии Приключенцев.

К этому времени вы будете знать, что Эльза ищет компромат на Миноса. Поговорите об этом с Логосом и выберите подходящий способ добиться у Миноса признания.

Остров Минос

Попасть сюда вы можете лишь на большом паруснике - путь лодкам и воздушным шарам преграждает магический ветер. Возможно, вы уже были здесь, когда искали статуэтку сокола. На этот раз вы должны прорваться в самую дальнюю комнату замка (внутри на балконе слева). Перед тем как входить, переведите дух, соберитесь с силами и сохраните игру.

Миносу страшно не понравится ваш визит (особенно после признания, которое вы у него выудили). Он даже решит покончить жизнь самоубийством, а заодно (не съем, так понадкусываю!) разрушить мир, которым ему не придется править. Самое время сохраниться.

Разбитый Камень Пророчеств через некоторое время взорвется. До этого момента вы должны успеть убить минотавра, обыскать его тело, обыскать тело Миноса, после чего открыть альков, на который укажет Эльза. Иногда, по неизвестной причине, она отказывается это делать, так что знайте: выход находится в дальнем левом алькове.

Ловушку можно обезвредить заклинаниями Trigger/Open или воровскими умениями. Мощные воины могут пережить взрыв просто благодаря немерянному здоровью. Кроме того, вы можете сыграть с компьютером в мемори и поотгадывать положение рук и ног восьми фигурок на кодовом замке. Забирайте зелья - вы будете телепортированы к воротам храма и окажетесь прямо перед мордой дракона.

Битва с Драконом

После того, как вы разграбили последний альков в замке Миноса, вас перенесет в пещеру, к дверям храма, через которые дракон старается выбраться на поверхность. Если вы попробуете сразу же биться с ним, то немедленно обнаружите, что мечи и заклинания не причиняют змею никакого вреда, а раз так - ждите преждевременного конца света и игры заодно. Можете попробовать, если интересно взглянуть.

Теперь о том, как же победить дракона. Прежде всего, выпрямите последнюю колонну. В зависимости от вашей силы, вам может потребоваться помощь - попросите Торо, Горта или обоих сразу. Лучше всего успеть кликнуть на них мышкой, пока они не перебежали лавовую реку. Эрану стоит попросить подлечивать всех бойцов по мере необходимости.

Поговорите со спасенной вами дамой и предложите себя в качестве жертвы. Если вы спасали Эрану, то она не даст вам совершить геройский поступок и станет жертвой сама. Катрина отличается большей выдержкой и в лаву не бросается, что особенно приятно, если вы уже сделали ей предложение. Судя по всему, в этом случае жертвой оказывается Горт, который либо попадает дракону под лапу сам, либо гибнет, подставленный Катриной.

Когда совместными усилиями вы снимете с дракона примерно половину хитов (подходят противодраконский или паладинский меч, магический или отравленный кинжалы и заклинание Frostbite; впрочем, ваши компаньоны могут справиться с "лучшей половиной дракона" и без вашей помощи), ящер наконец-то задумает взлететь и выбраться из пещеры.

Теперь все решает время: главное - успеть выбить из дракона остатки хитов до того, как начнут рушиться своды пещеры. Для скоростного выноса престарелой рептилии я бы посоветовал опять-таки заклинание Frostbite или магическое оружие, примененное на самом близком расстоянии. (Если вы уже видели заклинание Dragonfire, то знаете, что дракон плюется огнем только в одном направлении и из пасти, а вот брюхо и все, что ниже, остается относительно незащищенным).



Победили дракона? Пожалуйте на коронацию. Впрочем, свобода вашей игроковской воли на этом практически заканчивается, так, спросят вас для порядка, хотите быть королем или нет...

Вот и все, вы выиграли.

P.S.

Простите, чуть не запамятовал. Если вам все-таки удалось стать Главным Вором, то церемонию посвящения вы увидите в самом-самом конце игры. Даже после коронации - прямо перед роликом с финальными титрами. Короче говоря, это самое последнее дело.

P.P.S.

И в самом конце вам предложат сохранить персонажа в файл. Догадываетесь, чем это попахивает? Правильно. Шестым Quest for Glory.

Нечестная игра

Чтобы удвоить предмет, поместите его среди активных, выберите его и нажмите кнопку Drop - "выбросить". Пока предмет кувыркается в воздухе, войдите в инвентарь (клавиша "I") и выбросите тот же предмет еще раз. Теперь подберите оба и... повторите, пока не надоест. К сожалению, не все предметы можно выбрасывать, так что логичнее всего производить описанную процедуру с монетами. И прямо в банке - чтоб не таскать лишнего.

Другой способ разбогатеть

Как только у вас окажется больше 256 драхм, войдите в любой шестнадцатеричный редактор и отыщите первое вхождение. Ищите сразу три байта, только имейте в виду, что стоят они в обратном порядке. Так, если у вас 525 драхм, что в шестнадцатиричной системе дает 020D, ищите 0D0200. Другой пример: 350 дает в шестнадцатиричной системе 015E, значит, искать нужно 5E0100. Замените три найденных байта на 00FF0F, и вы сразу же станете чрезвычайно богатым.

Алексей Кравчун
aka Gomolog

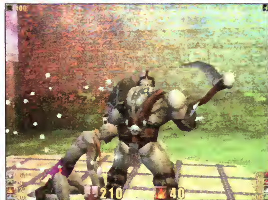
Dark Vengeance

Хотя Dark Vengeance и не грозит участь стопроцентного хита, но игра, несомненно, интересна. Не исключено, что даже тем, кто прошел в недавнем прошлом Heretic II. Приведенное ниже прохождение/гид нельзя назвать "полным" во всех смыслах этого многогранного понятия. Скорее, это краткий сборник советов по наиболее проблематичным аспектам игры, призванный помочь в случае, если вы крепко засели на одном из уровней.

Помимо основных клавиш управления, в игре есть четыре дополнительные: R, E, W и Q. С их помощью активируются дополнительные возможности персонажей. Практически все оружие расходует ману, ее количество можно пополнять путем сбора разбросанных по уровням магических предметов. Всего в D.V. четыре вида маны: воды, земли, огня и шторма. Помимо маны, необходимо пополнять запасы четырех видов uniques, используемых для активации специальных возможностей.

Все уровни в игре, кроме первого, одинаковы для всех персонажей. Различия состоят лишь в количественном соотношении видов врагов. Противниками мага, который использует в основном оружие дистанционного действия, будут эльфы-лучники и различные летающие твари. Гладиатору же с его топорами и булавами придется иметь дело с монстрами, вооруженными мечами и кинжалами, хотя и он не застрахован от внезапной атаки с воздуха. Поскольку арсенал девушки-воина приблизительно наполовину состоит из холодного оружия, а наполовину - из арбалетов и гранат, то и состав монстров будет соответствующий.





Вкратце рассмотрим оружие и дополнительные способности каждого персонажа.

Gladiator

Оружие:

Оружие 1 – топор. Не нуждается в мане, но сила удара - никакая. Даже на самого хилого противника нужно 3-4 удара.

Оружие 2 – диски для метания. Расходует одну единицу маны воды вне зависимости от того, попал диск в цель или нет. Диск может отражаться от пола и стен до восьми раз. Вам повреждений не наносит. По причине малой убойной силы оружие используется лишь на первых двух-трех уровнях и лишь по летающим целям. Уже на уровне Lakes of Fire практически бесполезно.

Оружие 3 – энергетический топор. Использует по одной единице маны огня на удар и только при попадании. Вдобавок поджигает жертву. Теоретически достаточно попасть по врагу один раз, и рано или поздно он сгорит. Вот только процесс этот довольно длительный: уж лучше рубануть еще пару разиков. Наносимый урон зависит от вида удара.

Оружие 4 – копье. Использует одну единицу маны шторма при попадании. Величина поврежденья зависит от типа удара. Попадание по врагу сопровождается взрывом, способным нанести незначительный урон стоящим рядом монстрам.

Оружие 5 – меч. При попадании тратит одну единицу маны земли. Оружие без дополнительных эффектов, но очень мощное.

Оружие 6 – молот. Использует единицу маны шторма за бросок, вне зависимости от попадания. Летит строго по прямой до соприкосновения с любым объектом. При ударе взрывается, радиус взрыва достаточно велик.

Оружие 7 – ледяные когти. Тратят единицу маны воды при попадании. После двух-пяти (в зависимости от крутости врага) ударов оппонент превращается в лед. Если мерзавца не добить, через некоторое время тот отмерзает. Урон зависит от типа удара.

Оружие 8 – булава. При попадании по цели использует единицу маны земли. Наносимое повреждение зависит от техники удара.

Оружие 9 – коса. Попадание – минус единица маны огня. Сила зависит от техники удара. Оружие появится лишь на последнем уровне игры.

Дополнительные возможности:

Dragon Scales - включает дополнительную защиту персонажа. Активно принимает на себя все повреждения до полного истощения соответствующего uniques.

Berserk - временно усиливает силу удара в три раза.

Stomp - временно оглушает противника.

Muscle Booster - незначительно повышает силу удара на короткий промежуток времени.

Trickster

Оружие:

Оружие 1 - нож. Ману не использует. Сила удара, хотя и зависит от того, как он нанесен, все равно очень мала. На самого хилого противника нужно 5-6 ударов.

Оружие 2 - Кинжалы для метания. За раз Kite кидает два кинжала и тратит на это две единицы маны воды. Чтобы поразить противника, нужно несколько очень точных попаданий – этим и не удобно.

Оружие 3 - гранаты. Взрываются сразу после соприкосновения с любой поверхностью. Используют единицу маны огня. Убойная сила невелика.

Оружие 4 - довольно странное устройство. За одну единицу маны шторма выпускает маленькое торнадо, которое через некоторое время пропадает. Оглушает противника и причиняет существенный урон.

Оружие 5 - кинжал. Оружие ближнего боя. При попадании тратит единицу маны земли. Наносимый урон зависит от типа удара. Довольно мощное оружие.

Оружие 6 - ледяной арбалет. Тратит единицу маны воды за выстрел. Морозит противника с трех-четырех выстрелов. Если врага не добить, то он вскоре оживет.

Оружие 7 - газовый пистолет. Вне зависимости от попадания тратит единицу маны земли. Хоть и пистолет, но, по сути, – оружие ближнего боя, так как выпускаемое облако газа слишком быстро рассеивается.

Оружие 8 - гранаты с шипами. Кинутая граната впивается в любую поверхность. Взрывается лишь после

броска следующей гранаты – этим и неудобна. Тратит единицу маны огня и при взрыве может вас здорово задеть.

Оружие 9 - лучемет. Тратит единицу маны шторма. Обладая воистину разрушающей силой, создает взрыв большого радиуса, накрывая всех врагов, оказавшихся поблизости.

Дополнительные возможности

Burst - над головой героини поднимается хитрый прибор с пропеллером и выпускает несколько взрывающихся зарядов, окружающих Kite столбом огня.

Chameleon - на некоторое время Kite становится невидимой.

Shock Rock - маленькая мина. Взрывается при приближении монстра, оглушая и незначительно повреждая его.

Flash - полный аналог Stomp гладиатора.

Warlock

Оружие:

Оружие 1 - волшебный посох. Не тратя ману, стреляет синими звездочками. Поскольку стрелять можно издалека, выглядит значительно более перспективно, нежели базовые типы оружия Nanoc и Kite.

Оружие 2 - сей агрегат метает кристаллы, которые взрываются при соприкосновении с любым объектом. Мощность не многим выше первого оружия, зато ест единицу маны огня.

Оружие 3 - при применении этого оружия Jetrel превращается в скопление роящихся точек. Но не обольщайтесь: несмотря на прозрачность, монстры вас прекрасно видят. Скипетр тратит при попадании единицу маны земли. Эльфа-гладиатора валит с четырех ударов.

Оружие 4 - волшебные диски. Вне зависимости от попадания тратят единицу маны воды. При попадании во врага моментально взрываются, при попадании в пол или стену один раз отражаются и лишь затем взрываются.

Оружие 5 - этот посох выпускает двух волшебных пташек, которые начинают кусать врага. Каждая пташка может нанести лишь один укус, после чего исчезает. Большинству врагов этих двух укусов вполне хватает. Тратит единицу маны шторма.

Оружие 6 - копье. Мощное оружие ближнего боя. Тратит при попадании единицу маны огня. Урон зависит от типа удара.

Оружие 7 - этот скипетр выпускает одновременно три каменных заряда. Каждый заряд летит по своей траектории. Если попадает во врага, то сразу взрывается, от стен отражается один раз. Расходует единицу маны земли. Каждый заряд в отдельности причиняет не слишком много вреда, а попасть сразу тремя весьма затруднительно.

Оружие 8 - создает перед Jetrel энергетический щит. Если в поле его действия попадет монстр, последнему придется несладко. Очень мощное оружие. Тратит единицу маны воды вне зависимости от попадания.

Оружие 9 - сей посох метает молнии, но на небольшие расстояния. Почти всех врагов убивает на месте, попавших в эпицентр взрыва калечит. Тратит единицу маны шторма.

Дополнительные возможности

Phoenix Demise - окружает мага кольцом огня.

Clone – создает на небольшой промежуток времени невидимую для врагов копию мага. Монстры будут продолжать атаковать тело Jetrel, не причиняя ему вреда. Когда время действия заклинания закончится, маг материализуется в Clone.

Stune Rune - висящая в воздухе руна, детонирует при контакте с врагом.

Shield Sphere - временно дает магу дополнительную защиту.

Первый уровень (Trickster)
Barcar's Laboratories

Hall Key лежит в комнате справа. В зале слева подвиньте бочки и заберитесь наверх.

Tower Key откроет дверь направо, а пока бегите в левый пролет. Чтобы активировать механизм в виде глобуса, нужен Moon Model. В том же зале в одном из углов можно забраться наверх (пододвинув предварительно бочки).

Чтобы открыть дверь с рогатой головой, нужен Oculus of the Stone Fiend - он лежит за дверью по соседству. Открыв дверь с «рогами», не упадите вниз. Прыгайте на балкончик слева. Оказавшись в тупиковом зале с книжными полками, подойдите к стеллажу справа и поправьте книгу. В открывшейся комнате лежит Tower Key. Открыв им соответствующую дверь, возьмите Moon Model и прыгайте в провал в полу. Активируйте механизм в виде глобуса, откроется проход в шахту с вагонеткой. Уровень завершен.

Первый уровень (Gladiator)
The Pitt

Прохождение: зал, в котором вы очутились, имеет две двери. Одна закрыта (чтобы открыть, нужен Arena Key). Направляйтесь в дверь справа.

Warden's Master-key лежит в подвале. Чтобы его взять, необходимо разбить одну из стен камеры (в игре все, что можно разбить, помечено красным ромбиком).

Оказавшись на территории тюрьмы, обследуйте подряд все камеры, в одной из них можно прорубить проход. В подземном зале с ящиками, чтобы пройти дальше, нужно забраться на самый верх.

Выбравшись из подземелья, бегите направо. Вскоре окажетесь на корабле. Спрыгивайте вниз.

Чтобы активировать подачу воды в осушенное русло, необходим Water-





valve Control Wheel. Он лежит в одном из соседних коридоров, недалеко от Arena Key. Теперь можно направляться к кораблю и отчаливать (в этой миссии можно обойтись без Arena Key).

Первый уровень (Warlock)
Jetrel's Lair

Прохождение: пробравшись через ряд залов и прыгнув в телепорт, вы окажитесь на гигантской пентаграмме. В каждой из вершин расположено по телепорту. Необходимо посетить все. Fiend's Scull Cell-key открывает двери в коридоре, простреливаемом Fireball-ами. В одном из телепортов вы окажитесь перед водопадом. Пройдя сквозь него, увидите большой механизм. Его активация и есть ваша конечная цель. Для этого нужен Scull of the Sacrificial Soul. Взять его можно в коридоре с Fireball-ами (за последней дверью). Для этого убейте рогатого эльфа и возьмите его голову. Теперь можно активировать машину за водопадом.





Общие миссии

Tower to the Heavens

Задание: необходимо воссоединить силы Ада и Рая. Для этого нужно зажечь жертвенный огонь и покинуть замок. Тем самым вы докажете, что вы и есть Единственный.

Прохождение: Чтобы пробудить к жизни агрегат, который снабдит вас новым оружием (за нумером 3), возьмите Smelter's Divined Ore этажом выше. Путь дальше лежит через витраж в полу предыдущего зала.

Жертвенный огонь зажигается при помощи Pyre Stone to ignite the Pit. Не забудьте прихватить с пепелища Dragon's Fist. Теперь можно прогуляться до главного зала и активировать лифт на поверхность. Взяв кристалл и пройдя в следующий зал, не допустите уничтожения куклы-ключа. Чтобы ускользнуть от атак девушки-эльфа, используйте прыжок в сторону. Учинив расправу, прыгайте в открывшийся телепорт.

Sulcat Monastery

Задание: некий священник по имени Sulcat долго бродил по подземельям замка, в результате чего почему-то обозлился на весь белый свет и теперь жаждет только крови. Его подземелья охраняют орды монстров. Вам же нужно доказать небесам, что душа ваша достаточно чиста, чтобы быть принятой в священное Духовное Аббатство. Для этого необходимо разыскать в хитросплетениях лабиринта источник святой воды.





Прохождение: во втором зале есть реальная опасность быть раздавленным каменной платформой-подъемником. Так что будьте осторожны и стойте в сторонке.

Plain ol'Key откроет вам проход на верхний этаж. Там в третьем по счету зале можно разжиться копьем (четвертым по счету оружием). В подземелье возьмите кристалл. Оказавшись в зале с водопадом, встаньте под струю воды, тем самым вы освятите свой дух, и над макушкой вашего персонажа засветится небольшой нимб. Вернувшись в центральный зал, спускайтесь в подвалы замка по правому проходу. Активируйте статую ангела - откроется дверь в большой зал, из которого попадете на следующий уровень.

Catacombs of the Damned

Задание: вам предстоит, во-первых, освободить свою душу от заклятья, а, во-вторых, открыть портал на остров Rancur-a. Для этого необходимо починить великий Колокол и несколько раз позвонить в него.

Прохождение: не стоит сразу подниматься наверх. Вначале разыщите Limb of Penokh'Yo. Он лежит в подвале (при входе в центральный зал обернитесь - между двух дверей увидите спуск). Теперь можно отправляться наверх. Здесь вы отыщете пятое оружие и возьмете Agate Eye. Вставьте глаз в статую, стоящую за левой дверью в центральном зале, – деревянный гигант отойдет в сторону, открыв проход. Повстречавшись с эльфом-священником, будьте осторожны: он умеет оживлять трупы охранников. Спустившись к водопаду, за дверью справа возьмите Fix All Hammer и запустите механизм. Осталось лишь вернуться к колоколу и позвонить.

Lakes of Fire

Задание: в самом сердце этого лабиринта сокрыто средоточие магической силы темных эльфов – First Tree. Необходимо отыскать его и уничтожить, после чего путь к Цитадели Темного Эльфа будет открыт.

Прохождение: лавы здесь и впрямь много, а падение в нее фатально, поэтому будьте осторожны. Большинство проходов перекрыто сталактитами, разрушить которые можно при помощи Lava Group - это такие пищащие зверьки, остающиеся после убиения любого сухопутного монстра. Всех летающих тварей рекомендую обходить стороной: близко к себе они не подпускают, а хорошего оружия дальнего боя у вас пока нет.

Каменный лабиринт достаточно обширен, но рано или поздно любая дорога выведет вас к огромной колонне, которая, будучи разрушена Lava Group-ом, образует собой мост. Чтобы продолжить путь, в зале с водопадом из лавы придется подняться по движущимся платформам и перекрыть огненный поток, обрушив в него несколько камней.

Пробравшись через ряд лавовых залов, вы окажетесь перед дверью, покрытой древесной корой. Прорубившись через ряд подобных дверей, вы попадете в зал с первым супермонстром – гигантским деревом. Подбегайте к стволу и рубите желтый глаз. После уничтожения твари вам дадут пятое оружие – молот.

Gladiator Pits of Rankur

Задание: необходимо невредимым пройти через хитросплетения коридоров замка. Добраться до гладиаторских арен и выйти победителем из четырех гладиаторских боев.

Прохождение: на этом уровне придется помучиться со множеством переключателей-затворов. Иногда придется активировать переключатель и быстро бежать к открывшейся двери за пару кварталов.

Будьте осторожны с вмонтированными в стены дискометами: часто они находятся прямо напротив переключателей. Не забывайте заглядывать в камеры, из которых появляются монстры: там нередко можно обнаружить бонусы или, разбив стену, пробраться на Secret area. Вам предстоит пройти через четыре гладиаторские арены. На каждой необходимо победить всех воинов, лишь после этого откроется проход в следующий зал. Почаще используйте Stomp, иначе просто не выжить.

Войдя в комнату, в которой стоят взрывающиеся балки, обернитесь – слева проход на секретную территорию. Сами бочки лучше взрывать молотом издалека: взрывная волна отнимает изрядный процент здоровья. Для прохождения необходимы следующие ключи: Wardens Master Key и Key to the Officer's Quarters. Crisis Tum Key не обязателен.

Assault on the Citadel

Задание: дальше можно пробраться только через шахту. Перемещение возможно только на вагонетке. Но для начала ее еще нужно запустить.

Прохождение: активировав вагонетку, возьмите Latchkey of Solid Gold. Для того чтобы активировать механизмы, необходимы Boiler Gem for Steam. Masret-key to Stahk'To Baurun находится за дверью, открывающейся Latchkey of Solid Gold. Взяв Boiler Gem for Steam, садитесь в вагонетку и направляйтесь к чет-

вертому механизму: его активация откроет путь на новую территорию. После того, как вы активируете гигантскую машину, у вас отберут все оружие кроме топора. Оказавшись на арене, уничтожайте зомби до теп пор, пока не откроется запертая дверь. Появившихся после этого ребят в красном можно и не убивать – просто бегите к лифту. (Crisis Tum Key на миссии необязателен.)

Zealots of Makh D'Elva

Задача: магическая сила темного эльфа сосредоточена в Banestone. Его нужно уничтожить. Но чтобы сделать это, необходимо спуститься в Подземелье Зла. А там вас ждет встреча со слугой темного эльфа Necromancer-ом.

Прохождение: в левом крыле замка необходимо разбить все зеркала с изображением Некроманстера. При битве с охранниками в первую очередь уничтожайте висящие в воздухе шары: они подпитывают ваших врагов энергией. По мере прохождения вам потребуются: Auro Stone of Er'Ikpat; Crisis Tum Key; Necromancer's Skeleton Key (лежит в подвалах замка); Boiler Gem for Steam и Hangery Watchmans.

Открыв дверь между двумя статуями эльфов, спуститесь в подвалы замков. Boiler Gem, активирующий подъемник в пролете справа, лежит за левой дверью. В целом же уровень очень простой и затруднений с ним возникнуть не должно.

Smite's Chase

Долгожданная встреча. Темный эльф не так прост, как кажется. И уничтожить его не так уж легко. Так вперед. Отыщите способ наказать супостата.

Прохождение: встреча с темным эльфом. Этот монстр любезно лишит вас всего имеющегося оружия, оставив лишь топор. Сражаться с ним врукопашную – полное безумие, поэтому как можно скорее «делайте ноги». Для начала необходимо активировать большой механизм в одном из подземных залов. Для этого нужен Missing Steam Pipe Joint. Чтобы его найти, разыщите большую закрытую дверь, встаньте к ней спиной и идите в первый проход справа. Пересеките лавовый зал и сверните в сиреневый пролет.

Включив механизм, прыгайте в телепорт и бегите в центральный зал (тот, где состоялась ваша первая встреча с темным эльфом).

Не следует убегать от монстров в залах: возможно, после их уничтожения откроется новый проход. А вот от монстров в коридорах бегите: имея лишь топор, с такой оравой не совладать. От темного эльфа, периодически сваливающегося как снег на голову, убегайте.

Из центрального зала заходите в крайнюю дверь справа и телепортируйтесь. Слева от большой запертой двери в стене появился провал. Туда и направляйтесь. Разжившись булавой, выходите в зал. А вот и темный эльф собственной персоной. Познакомься-ка с новым оружием, приятель...

Poisoned Column Run

Задание: умирая, Темный Эльф наложил на вас страшное заклятие. Теперь ваше здоровье постепенно сходит на нет. Единственный шанс выжить - отыскать в подземелье четыре магических столба и разрушить их. Тогда заклятье падет, и вы сможете продолжить свой путь к победе.

Прохождение: времени на все про все не так уж много - здоровье потихоньку улетучивается. Расположены столбы за большими дверьми, которые открываются путем начертания в воздухе волшебных рун. В каждом зале со столбами вам будут противостоять эльфийки-волшебницы, но не тратьте время на расправу, его слишком мало. Уничтожайте столб, и воительницы также отправятся на тот свет. Ключи в этой миссии не нужны.

Moloc's Foyer

Задание: злые силы заковали Apprentice-а в силовое поле. Его нужно освободить. Сделать это можно, отключив четыре Mana Beams, питающие поле энергией.

Прохождение: очень простенький уровень. Четыре «кабинки», висящие в воздухе. В каждой нужно побывать и отключить четыре элемента защиты тела Apprentice-а. Проходить сквозь запертые двери можно при помощи Rune of Caspar. В самой дальней «кабинке» при отключении последнего элемента питания, для того, чтобы попасть на платформу, прыгайте в левый провал, а то на платформу все равно не попадете, а вот монстров в зале станет больше.

Чтобы освободить душу, необходимо также разрушить четыре колонны, питающие тело энергией.

Planes of Lus C'Rol

Задание: здесь нога смертного еще не ступала. Преддверие царства Moloc'а. Нужно расправиться с элитными войсками темного мага, отремонтировать сломанные часы (время в этом темном царстве вновь начнет свой ход) и отыскать оружие против Moloc'а.

Прохождение: пройдя первый замок, на острове возьмите Turtle Egg. Положив его на площадку справа от сломанного моста, вы получите доступ к башне с часами. Чтобы активировать часы, нужен Lost Hand of the One Clock. Обратите внимание: с одной из летающих платформ можно прыгнуть в телепорт, расположенный параллельно земле. Он перенесет вас на летающий остров. Запустите его, включив рубильник. Он перенесет вас еще к одному висящему в пространстве островку. Убив мага, возьмите Lost Hand of the One Clock. Ближайший телепорт доставит вас к сломанным часам. Следующий телепорт переместит вас к месту старта. Справа мерно покачивается гигантская черепаха. Забирайтесь к ней на спину - она доставит вас к телепорту. На островке уничтожьте всех врагов и спуститесь к запертой двери. Слева от нее - кувшин с жидкостью. Выпив его, вы существенно увеличитесь в размерах, а запертая дверь откроется. Пройдя сквозь зал, вы окажитесь в комнате с вращающимся глобусом. Здесь вам выдадут косу (9-ое оружие).





Siege on Moloc's Castle

Задание: последняя битва. Кто выйдет победителем из этой схватки, зависит от вас. Судьба мира в ваших руках.

Прохождение: вы оказались прямо напротив ворот. Чтобы их открыть, нужны два Beam-саппоп's Power Gem. Их нужно вытащить из двух зениток, обстреливающих подход к воротам. Поскольку пройти в ворота нельзя, направляйтесь к проходу справа от них.

На новой территории необходимо активировать два переключателя в нижних палатах, они откроют проход к Moloc'у. Если вы проявили рачительность и не забыли запастись хотя бы минимальным количеством uniques, бой будет недолгим. Уничтожив тело, прыгайте в телепорт и сразитесь с духом Moloc'а. Дух будет покрепче тела, но при должном старании вполне уничтожим. Победив, вы будете увековечены в виде каменной статуи. Игра окончена. Занавес.

Chaos Mage

Baldur's Gate

Наиболее продвинутая ролевая система из всех существующих, Advanced Dungeons&Dragons, уже несколько лет не находила своего воплощения в компьютерных ролевых играх (если не считать убогой Descent to the Undermountain). Нельзя сказать, что ролевой мир особо горевал по этому поводу, но, тем не менее, недавно начавшийся процесс возрождения AD&D на платформе PC - явление, несомненно, позитивное. Появились замечательные Daggerfall, Fallout и Might&Magic VI, ставшие классикой жанра. Все большее число производителей компьютерных игр обращается к жанру RPG. И вот теперь на сцену выходит BioWare, выпустившая Baldur's Gate - проект, давно и с нетерпением ожидаемый. Слухи об этой игре, порой невероятные и даже парадоксальные, передававшиеся из поколения в поколение в среде любителей RPG, будоражили воображение и заставляли учащенно биться сердце. И вот сейчас, начиная статью, я могу с уверенностью сказать: Baldur's Gate - это триумфальное возвращение AD&D на PC, это полное оправдание всех надеж и чаяний, это игра, которая будет прославлена во времени и пространстве.



Forgotten Realms

Место действия Baldur's Gate - Sword Coast (Побережье Меча), часть одного из основных игровых миров AD&D - Forgotten Realms (Забытые Королевства). Это излюбленный разработчиками театр, где разворачивались волнующие представления большей части компьютерных ролевых игр на основе AD&D. На Sword Coast вы можете найти полную географическую палитру - города и деревни, берег моря и реки, горы и холмы, леса и равнины. Словом, это целый великолепный RPG-мир, классический базис для построения сколь угодно сложных сюжетных перипетий.

Еще недавно этот богатый регион процветал, но некоторое время назад возник жесткий дефицит пригодной к обработке железной руды. Без железных орудий катастрофически падает производство продовольствия, и перед жителями региона в полный рост встает вполне реальная угроза голода. Естественно, что цена на железные предметы подскочила до небес, и со всего континента Faerun на Sword Coast потянулись торговые караваны, что, в свою очередь, вызвало рост преступности. Бандиты атакуют торговые караваны не только ради золота и драгоценностей, но и из-за железных изделий.

Причину истощения некогда богатых железом руд Sword Coast нельзя назвать очевидной - скорее, наоборот. Некоторые здравомыслящие люди постепенно стали приходить к мысли, что дело не обошлось без вмешательства темных сил. А раз так - настало время действовать.

Игра разделена на семь различных частей, и каждая из них имеет свои цели, которые главный персонаж и его спутники должны реализовать. Ветераны настольных игр, знакомые со Sword Coast, будут приятно удивлены, увидев, что BioWare воплотила в игре все доступные материалы по этому региону, такие как "*Volo's Guide to the Sword Coast*". Результатом такого усердия стало большое количество знакомых поселений, построек и даже встречающихся в игре NPC, например, Drizzt do'Urden и Marco Volo.

Вот некоторые из ключевых мест, которые вы посетите в игре:

Baldur's Gate

Над всем регионом Sword Coast доминирует город Baldur's Gate, являющийся перекрестком торговых путей и крупным торговым портом. Baldur's Gate - город контрастов, место жительства самых разных людей, включая воров и знать, торговцев и наемников. В этом знаменитом торговом центре можно найти почти любой товар. Прогуливаясь по городу, вы можете осмотреть сотни различных зданий, от особняков знати до жалких трущоб. Большую часть города составляют двух- и трехэтажные постройки, но встречаются и строения гораздо больших размеров.

Beregost

Этот город средней величины, расположенный между Baldur's Gate и Naskell, является одним из основных торговых городов на всем Sword Coast. В нем расположен храм, посвященный богу утренней зари Lathander'у, которым руководит высший священник Kelddath Ormlyr (Neutral Good human male Priest 16). В городе можно приобрести разнообразные товары, в том числе и изделия его знаменитых оружейников. Здесь живет знаменитый Taerom "Thunderhammer" Fuiruim (True Neutral human male Fighter 1, 25hp). Для создания магических предметов он прибегает к помощи другого известного гражданина города - волшебника по имени Thalantyr (True Neutral human male Conjurer 15). Он специализируется на заклинаниях Conjuration/Summoning и обучает им других магов в своей Школе.

Candlekeep

Отсюда вы начнете свой путь. Тут живут монахи, хранящие пророчества древнего мудреца, Alaundo the Seer. В здешних башнях находится, вероятно, самое обширное хранилище знаний на всем Faerun. В игре это место служит, в сущности, учебником по интерфейсу. Здесь вам придется выполнить несколько простых квестов: найти и принести волшебный свиток, книгу и меч их владельцам, достать противоядие. Вообще говоря, большинство квестов в игре строится по принципу "пойди и принеси"... Но в этом, на первый взгляд мирном, месте вас поджидают первые опасности. Приготовьтесь ко встрече с двумя наемными убийцами.

Friendly Arm Inn

Этот окруженный стенами городок - оазис посреди окружающих диких земель. Некогда он был цитаделью злобного священника Bhaal'a - Mericor'a. Четверть века назад здесь поселилась семья гномов: Bentley Mirrorshadow (Chaotic Good gnome male Illusionist 10/Thief 10) и его жена - Gellana Mirrorshadow (Neutral Good gnome female Priest 10). Со временем они превратили бывший рассадник зла в место, где всякий искатель приключений может спокойно отдохнуть. Это спокойствие обеспечивается хорошей охраной. Искатели приключений всегда найдут пищу и кров на постоялом дворе Bentley и в Храме Мудрости (Temple of Wisdom), который основала Gellana. Люди в шутку называют этот храм Часовней Коротышек.

Naskell

Здесь, на южной части Sword Coast, живут поселенцы из страны Amn. Недалеко от города расположены шахты, добывающие железную руду. Но с недавнего времени эта руда ни на что не годится. У местных жителей полно проблем, и они легко могут обвинить незнакомцев во всех своих бедах. Ходят слухи, что Amn собирает в городе огромное войско.

Движок

Если персонаж заслоняется каким-либо объектом, то вы все равно его видите, он отображается в полупрозрачном виде. Baldur's Gate поддерживает удобную automap. Есть возможность быстрого сохранения ("Quick Save") при нажатии "Q". Во время каждого перехода в новую зону происходит автоматическое сохранение ("Auto Save").

Вы управляете персонажами, используя простой интерфейс с иконками и горячими клавишами. Предметы, которые могут быть использованы, подсвечиваются, что избавляет вас от охоты за пикселями. Вы можете быстро объединять персонажей в группу для выполнения стратегических действий. Кроме того, вы можете выбрать одно из нескольких стандартных боевых построений партии и быстро переключаться между ними. Некоторые виды оружия, заклинаний и предметов можно поместить в quick slots для быстрого доступа к ним в сражении, которое происходит в реальном времени. Важно уметь пользоваться этой возможностью, т.к. при переходе в inventory автоматически снимается пауза. Остановить игру можно в любой момент нажатием пробела. Существует возможность выбрать несколько из следующих условий остановки:

Character hit - По персонажу попали

Character injured - Персонаж серьезно ранен

Character death - Персонаж погиб

Character attacked - Вас атакуют

Weapon unusable - Оружие неэффективно

Character target destroyed - Ваш враг мертв

End of round - Конец раунда

Последняя опция позволяет превратить сражение в turn-based. Советуем сразу включить 4, 5 и 6 опции. Это избавит вас от множества проблем.

Для придания действиям персонажей большей индивидуальности и самостоятельности вы можете написать сценарий (script) их поведения на встроенном языке Baldur's Gate. Такой сценарий, к примеру, может сказать клерику, чтобы он пытался использовать turn undead при виде нежити.





Перед использованием такой сценарий надо откомпилировать, используя транслятор AICompile с CD1.

Отношение всех персонажей и монстров к вам можно определить по цвету окружающего их кольца:

Зеленый - союзник

Голубой - нейтрал

Красный - враг

Желтый - паникующий (проваливший Morale Check или находящийся под воздействием магии)

Внимательно следите за цветами и постарайтесь не убивать нейтральных товарищей без причины.

Персонаж

Вы можете настраивать различные параметры вашего персонажа, меняя его внешний вид, стандартные фразы, цвет волос, кожи и два основных цвета одежды. Система генерации персонажа строго базируется на правилах AD&D второй редакции: можно "перекидывать" значения атрибутов любое число раз с возможностью "резервного копирования" одного результата. Для воинов exceptional strength (18/xx - запредельная для обычного человека сила) вычисляется при каждом броске. Для создания нужного вам персонажа значение имеет лишь сумма всех атрибутов, т. к. вы можете увеличить любой атрибут за счет уменьшения другого.

#	STR	STR	STR	STR	DEX	DEX	CON	CON
+Melee	+Dmg	Вес	OD%	+Missile	+AC	+HP	RS%	
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2	40
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1	45
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
6	-1	0	30	6	0	+1	-1	55
7	-1	0	30	6	0	0	0	60
8	0	0	50	8	0	0	0	65
9	0	0	50	8	0	0	0	70
10	0	0	70	10	0	0	0	75
11	0	0	70	10	0	0	0	80
12	0	0	90	12	0	0	0	85
13	0	0	90	12	0	0	0	90
14	0	0	120	14	0	0	0	92
15	0	0	120	14	0	-1	+1	94
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	96
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)	98
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25	-	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30	-	-	-	-
18/76-90	+2	+4	280	35	-	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40	-	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)	100

+Melee Бонус к вероятности попадания
+Dmg Бонус к наносимому повреждению
Вес Допустимый вес
OD% Шанс выбить запертую дверь
+Missile Бонус к вероятности попадания из луков и арбалетов
+AC Бонус к AC
+HP Бонус к HP
RS% Шанс на выживание при воскрешении



Персонаж описывается следующими параметрами:

STR - Strength (физическая сила и выносливость). Физическая сила персонажа особенно важна для воинов. Сильный персонаж легче попадает по врагу и наносит большее повреждение, несет больший груз и легче выбивает запертые двери.

DEX - Dexterity (подвижность, способность уклоняться от удара). Этот атрибут очень важен для вора. Медлительный вор - мертвый вор. Для этого и всех остальных классов польза от увеличения DEX в улучшении AC (Armor Class, Класс защиты). Неоценимую пользу это оказывает классам, ограниченным в выборе брони, таким как Mage.

CON - Constitution (телосложение, здоровье). Высокое CON дает бонус к HP и повышает шансы на выживание при воскрешении. Воины получают особый, гораздо больший бонус к HP при высоком CON.

INT - Intelligence (интеллект: набор знаний и способность ими оперировать). Конечно же, он наиболее важен для магов. Интеллект определяет вероятность успешного изучения заклинания и максимальный доступный для мага круг заклинаний. Высокое значение этого параметра дает бонус к скиллу Lore (См. ниже).

WIS - Wisdom (мудрость: сила воли и интуиция). Мудрость важна для персонажей, способных кастовать клерические заклинания. Высокая WIS дает бонус к скиллу Lore. Высокая мудрость увеличивает количество заклинаний доступных для священников и друидов:

#	INT MaxSpel	INT Learn%	INT Spell/lvl	INT +Lore	WIS +M.Def	WIS +C.Spell	WIS +S.Fail	WIS +Lore	CHA React.Adj
3	-	-	-	-20	-3	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-2	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-1	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-1	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-1	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	0	-	25	-10	0
9	4	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6	55	9	0	0	1	0	0	+1
14	7	60	9	0	0	1	0	0	+2
15	7	65	11	+3	+1	2	0	+3	+3
16	8	70	11	+5	+2	2	0	+5	+4
17	8	75	14	+7	+3	3	0	+7	+4
18	9	85	18	+10	+4	4	0	+10	+5
19	9	95	ALL	+12	+4	1,4	0	+12	+8
20	9	96	ALL	+15	+4	2,4	0	+15	+9
21	9	97	ALL	+20	+4	3,5	0	+20	+10
22	9	98	ALL	+25	+4	4,5	0	+25	+11
23	9	99	ALL	+30	+4	5,5	0	+30	+12
24	9	100	ALL	+35	+4	6,6	0	+35	+13
25	9	100	ALL	+40	+4	6,7	0	+40	+14

MaxSpel	Максимально доступный уровень заклинаний мага
Learn%	Шанс выучить заклинание
Spell/lvl	Сколько заклинаний каждого уровня может выучить маг
+Lore	Бонус к скиллу Lore
+M.Def	Бонус к спасброску от заклинаний, воздействующих на разум
+C.Spell	Дополнительные клерические заклинания
+S.Fail	Шанс провалить клерическое заклинание
+Lore	Бонус к скиллу Lore
React.Adj	Модификатор реакции NPC

Дополнительные клерические заклинания

WIS	Уровень заклинания 1	2	3	4	5	6	7
13	1	0	0	0	0	0	0
14	2	0	0	0	0	0	0
15	2	1	0	0	0	0	0
16	2	2	0	0	0	0	0
17	2	2	1	0	0	0	0
18	2	2	1	1	0	0	0

CHA - Charisma (харизма: внешность и способность к лидерству). Комбинация внешней привлекательности и способности к лидерству является ключевым атрибутом для паладинов. Этот атрибут определяет успешность вашего общения с NPC. При каждом общении с NPC вычисляется число от 8 до 12, к которому затем применяется модификатор, соответствующий CHA. Результат определяет отношение NPC к партии:

#	Реакция NPC
1-7	Враждебная
8-14	Нейтральная
15-20	Враждебная

Мировоззрение

Одно из ключевых понятий AD&D - это alignment (мировоззрение). Вы должны действовать, исходя из мировоззрения своего персонажа, иначе он может потерять преимущества своего класса (если класс ограничен по мировоззрению). Например, Paladin, совершивший злой или хаотический поступок, навсегда теряет свой статус и становится Fallen Paladin (LG Fighter). Персонажи в AD&D обладают девятью типами мировоззрений:

Мировоззрение

Lawful Good (LG)	Lawful Neutral (LN)	Lawful Evil (LE)
Neutral Good (NG)	True Neutral (TN)	Neutral Evil (NE)
Chaotic Good (CG)	Chaotic Neutral (CN)	Chaotic Evil (CE)

Расы персонажей

В Baldur's Gate представлены все основные расы AD&D (кроме того, возможно появление новых рас в expansion pack). Каждая раса имеет свои сильные и слабые стороны. Это необходимо учитывать при генерации персонажа. В скобках дано расовое изменение базовых атрибутов.

Dwarves (+1 CON, -1 CHA)

Сильные и крепкие, несмотря на свой рост, существа. Они могут видеть в темноте и обладают сильнейшей сопротивляемостью магии. Их традиционное оружие - боевые топо-

Вот как изменяется THAC0:

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Cleric/Druid	20	20	20	18	18	18	16	16
Thief/Bard	20	20	19	19	18	18	17	17
Fighter/Ranger/Paladin	20	19	18	17	16	15	14	13
Mage/Sp.Wizard	20	20	20	19	19	19	18	18

Fighter (Воин)

Уровень мастерства	WP*	Попадание	Повреждение	Атаки за раунд
Proficient	1	0	0	1
Specialized	2	+1	+2	3/2
Master	3	+3	+3	3/2
High Master	4	+3	+4	3/2
Grand Master	5	+3	+5	2

WP = Weapon Proficiencies

ры и молоты.

Elves (+1 DEX, -1 CON)

Эльфы обладают прекрасным зрением (в том числе, ночным). Они почти не поддаются воздействию заклинаний, воздействующих на разум (90% сопротивляемость). По своей природе они умеют превосходно обращаться с мечами и луками (+1 к попаданию), что делает их отличными воинами.

Gnomes (+1 INT, -1 WIS)

Внешне похожие на дварфов, гномы также обладают способностью видеть в темноте и сопротивляемостью к магии. Эта раса обладает высокими способностями к заклинаниям Illusion/Phantasm.

Half-Elves

Потомки людей и эльфов. Обладают способностью видеть в темноте и некоторой устойчивостью к заклинаниям типа Enchantment/Charm. Полуэльфы способны выбрать из наибольшего числа совмещенных классов, т.н. multi-class (см. ниже), чем любая другая раса.

Halflings (+1 DEX, -1 STR)

Они меньше, чем люди, как и следует из названия расы. Из них получаются отличные воры и воины. Халфлинги могут видеть в темноте.

Humans

Люди не видят в темноте и не могут совмещать классы. У них есть два основных преимущества перед любой другой расой: они могут неограниченно прогрессировать в любом классе и могут менять свой класс, т. н. dual-class (см. ниже). Конечно, ограничение в росте пока играет не слишком важную роль из-за ограничения набираемого опыта значением 89,000 XP. Однако в дальнейшем, в продолжениях игры, это будет весьма существенно. Dual-class позволяет людям менять свой класс на новый (при определенных условиях) и получить преимущества обеих классов, когда уровень персонажа во втором классе превысит его уровень в первом.

Классы персонажей

В AD&D существует четыре основных группы, куда входят восемь классов персонажей Baldur's Gate. В дополнение к ним впервые реализованы волшебники-специалисты. Персонажи, не являющиеся людьми, могут принадлежать сразу к нескольким классам - это т. н. multi-class. При этом персонаж располагает возможностями двух (или трех) классов, но получаемый опыт равномерно распределяется между ними, т. е. скорость роста уровня уменьшается.

Персонажи получают опыт, убивая монстров и выполняя квесты. Набрав достаточное значение опыта, персонаж переходит на следующий уровень. Количество его HP увеличивается (в соответствии с величиной Hit Die). Количество HP на уровнях с первого по девятый вычисляется как Level*1d(Hit Die)+bonus. Волшебники и священники получают доступ к новым заклинаниям. THAC0 улучшается (уменьшается), то есть увеличивается вероятность попадания по врагу. В Baldur's Gate рост ограничен седьмым (для некоторых классов восьмым) уровнем.

Краткое описание доступных в Baldur's Gate классов персонажей:

Bard (Бард)

Первичная характеристика:.......DEX, CHA
Требования:.............DEX 12+, INT 13+, CHA 15+
Hit Die:.............d6

Бродяга, который ходит по свету, рассказывает истории и играет на музыкальных инструментах. У него есть ограниченные способности вора, а на втором уровне он обретает возможность кастовать простые магические заклинания. Бард ограничен в выборе снаряжения исключительно легким оружием и броней. Мировоззрение барда должно быть одним из нейтральных. Барды имеют лучший среди всех других классов скилл Lore, ответственный за идентификацию предметов. Каждому из них присвоено значение сложности. Если параметр Lore соответствует этому значению, то персонаж способен идентифицировать предмет. На каждом новом уровне Lore персонажа увеличивается:

Bard	+10
Thief	+3
Mage	+3
Остальные	+1

Cleric (Священник)

Первичная характеристика:.........WIS
Требования:.............WIS 9+
Hit Die:.............d8

Священник неплохо сражается и имеет в арсенале заклинания нападения, защиты и лечения. Он может носить любую броню, но владеет только тупым ударным оружием. Священники имеют власть изгонять и даже разрушать нежить (turn undead).

Druid (Друид)

Первичная характеристика:........WIS, CHA
Требования:.............WIS 12+, CHA 15+
Hit Die:.............d8

Друиды представляют собой подкласс жрецов. Они служат Природе и обязаны иметь мировоззрение True Neutral, т. к. их цель состоит в поддержании мирового баланса. Хотя они могут носить исключительно кожаную броню, друиды менее ограничены в выборе оружия по сравнению со священниками.

Fighter (Воин)

Первичная характеристика:.........STR
Требования:.............STR 9+
Hit Die:.............d10

Воин может использовать любое оружие и доспехи, хотя и не способен кастовать. Воины имеют HP больше всех остальных классов. Они изначально лучше всех управляются с разными классами вооружения.

Mage (Маг)

Первичная характеристика: ....INT
Требования:.............INT 9+
Hit Die:.............d4

Это самый физически слабый класс, однако их мощнейшие заклинания делают их смертельно опасными. Они не носят брони и ограничены в использовании оружия только посохами, кинжалами и дротиками.

Кроме стандартных магов, в игре





присутствуют специалисты, сосредотачивающие свои усилия в области только одной школы магии: Abjurer, Conjurer, Diviner, Echanter, Illusionist, Invoker, Necromancer и Transmuter.

Paladin (Паладин)

Первичная характеристика: STR, CHA

Требования: STR 12+, CON 9+, WIS 13+, CHA 17+

Hit Die: d10

Благородные воины, борющиеся за мир и добро. Они обладают способностью лечить прикосновением и изгонять нежить. Паладины окружены зоной защиты, действующей как заклинание Protection From Evil. Они способны восстанавливать 2HP на каждый уровень опыта раз в день.

Ranger (Рейнжер)

Первичная характеристика: STR, DEX, WIS

Требования: STR 13+, DEX 13+, CON 14+, WIS 14+

Hit Die: d10

Это еще один подкласс воинов. На высоких уровнях получают доступ к заклинаниям друидов. Они должны обладать одним из good-мировоззрений.

Thief (Вор)

Первичная характеристика: DEX

Требования: DEX 9+

Hit Die: d6

Воры ограничены в выборе кожаной броней и легким оружием. Они могут открывать замки, находить и обезвреживать ловушки, незаметно красться в тени. Хотя воры слабы в открытом бою, они способны наносить внезапный удар (backstab), который удваивает и утраивает повреждение. Это, пожалуй, первая игра, где воры играют столь важную роль.

Название	Сфера	Перевод названия
	1st Level	
Bless	(All)	Благословение
Command	(Charm)	Приказ
Cure Light Wounds	(Healing)	Лечение Легких Ран
Detect Evil	(All)	Обнаружение Зла
Entangle	(Plant)	Опутывание
Magic Stone	(Combat)	Волшебный Камень
Protection from Evil	(Protection)	Защита от Зла
Remove Fear	(Charm)	Избавление от Страха
Sanctuary	(Protection)	Святость
Shillelagh	(Combat, Plant)	Волшебная Дубинка
	2nd Level	
Aid	(Necromancy)	Помощь
Barkskin	(Protection, Plant)	Дубовая Кожа
Chant	(Combat)	Песнопение
Charm Person/Mammal	(Animal)	Очаровывание Человека/Млекопитающего
Draw Upon Holy Might	(Combat)	Обращение к Священной Силе
Find Traps	(Divination)	Найти Ловушки
Flame Blade	(Elemental)	Огненный Клинок
Goodberries	(Plant)	Целебные Ягоды
Hold Person	(Charm)	Парализация
Know Alignment	(Divination)	Узнать Мировоззрение
Resist Fire/Cold	(Protection)	Сопротивляемость Огню/Холоду
Silence 15' Radius	(Guardian)	Тишина, радиус 15 футов
Slow Poison	(Healing)	Замедление Яда
Spiritual Hammer	(Combat)	Духовный Молот
	3rd Level	
Animate Dead	(Necromancy)	Анимация Нежити
Call Lightning	(Weather)	Вызов Молнии
Dispel Magic	(Protection)	Рассеивание Магии
Glyph of Warding	(Guardian)	Охранная Руна
Hold Animal	(Animal)	Парализация Животного
Invisibility Purge	(Divination)	Уничтожение Невидимости
Miscast Magic	(Chaos)	Неправильное Сотворение Заклинаний
Protection From Fire	(Protection, Elemental)	Защита от Огня
Remove Curse	(Protection)	Снятие Проклятия
Remove Paralysis	(Protection)	Снятие Парализации
Rigid Thinking	(Law)	Прямолинейное Мышление
Strength Of One	(Law)	Сила Сильнейшего
	4th Level	
Animal Summoning I	(Animal, Summoning)	Вызов Животных I
Cure Serious Wounds	(Healing)	Лечение Серьезных Ран
Free Action	(Charm)	Свобода Действий
Neutralize Poison	(Healing)	Нейтрализация Яда
	5th Level	
Animal Summoning II	(Animal, Summoning)	Вызов Животных II
Cure Critical Wounds	(Healing)	Лечение Критических Ран
Flame Strike	(Combat)	Огненный Удар
Raise Dead	(Necromancy)	Оживление
Wall of Fire	(Elemental)	Стена Огня

Магия

Заклинания магов и клериков отличаются по способу их приобретения. Маг записывает заклинания с найденных/купленных свитков в свою волшебную книгу. Этот процесс называется "заучивание", вероятность его успешного исхода прямо зависит от интеллекта мага. Маг-специалист с INT18 заучивает заклинания своей школы с вероятностью 100%. Для использования заклинаний маг должен каждый день заново восстанавливать их в памяти по книге заклинаний. От текущего уровня мага зависит количество и уровень заклятий, которые он способен держать в памяти одновременно. Используя меню игры, вы можете настроить

Специалист	Его школа	Оппозиционные школы	Расы	Условие
Abjurer	Abjuration	Alteration, Illusion	H	WIS 15
Conjurer	Conjuration/Summoning	Divination, Invocation	H,1/2E	CON 15
Diviner	Greater Divination	Conjuration	H,1/2E,E	WIS 16
Enchanter	Enchantment/Charm	Invocation, Necromancy	H,1/2E,E	CHA 16
Illusionist	Illusion/Phantasm	Necromancy, Invocation, Abjuration	H,G	DEX 16
Invoker	Invocation/Evocation	Enchantment, Conjuration	H	CON 16
Necromancer	Necromancy	Illusion, Enchantment	H	WIS 16
Transmuter	Alteration	Abjuration, Necromancy	H, 1/2E	DEX 15

H = Human, E = Elf, 1/2E = Half-elf, G = Gnome

Название	Школа магии	Перевод названия
	1st Level	
Armor	(Conjuration/Summoning)	Броня
Blindness	(Illusion/Phantasm)	Слепота
Burning Hands	(Alteration)	Опаляющие Руки
Charm Person	(Enchantment/Charm)	Очаровывание
Chill Touch	(Necromancy)	Леденящее Прикосновение
Chromatic Orb	(Invocation/Evocation)	Цветной Шар
Color Spray	(Alteration)	Цветные Брызги
Friends	(Enchantment/Charm)	Друзья
Grease	(Conjuration/Summoning)	Жир
Hold Portal	(Alteration)	Запереть Портал
Identify	(Divination)	Идентификация
Infravision	(Divination)	Ночное Зрение
Larloch's Minor Drain	(Necromancy)	Истощение
Magic Missle	(Invocation/Evocation)	Волшебная Стрела
Protection from Evil	(Abjuration)	Защита от Зла
Shield	(Invocation/Evocation)	Щит
Shocking Grasp	(Alteration)	Шокирующая Хватка
Sleep	(Enchantment/Charm)	Усыпление
	2nd Level	
Agannazar's Scorcher	(Invocation/Evocation)	Опалитель Агагазара
Blur	(Illusion/Phantasm)	Расплывчатость
Detect Evil	(Divination)	Обнаружение Зла
Detect Invisibility	(Divination)	Обнаружение Невидимости
Fog Cloud	(Alteration)	Облако Тумана
Ghoul Touch	(Necromancy)	Прикосновение Гуля
Horror	(Necromancy)	Ужас
Invisibility	(Illusion/Phantasm)	Невидимость
Knock	(Alteration)	Отпирание
Know Alignment	(Divination)	Узнать Мировоззрение
Luck	(Enchantment/Charm)	Удача
Melf's Acid Arrow	(Conjuration/Summoning)	Кислотная Стрела Мелфа
Mirror Image	(Illusion/Phantasm)	Зеркальные Отражения
Protection from Petrification	(Abjuration)	Защита от Окаменения
Resist Fear	(Abjuration)	Сопротивление Страху
Stinking Cloud	(Invocation/Evocation)	Зловонное Облако
Strength	(Alteration)	Сила
Vocalize	(Alteration)	Вокализация
Web	(Invocation/Evocation)	Паутина
	3rd Level	
Clairvoyance	(Divination)	Ясновидение
Dire Charm	(Enchantment/Charm)	Крайнее Очарование
Dispel Magic	(Abjuration)	Развеяние Магии
Fireball	(Invocation/Evocation)	Огненный Шар
Flame Arrow	(Conjuration/Summoning)	Пламенная Стрела
Ghost Armor	(Conjuration/Summoning)	Призрачная Броня
Haste	(Alteration)	Спешка
Hold Person	(Enchantment/Charm)	Парализация
Infravision	(Alteration)	Ночное Зрение
Invisibility 10'	(Illusion/Phantasm)	Невидимость, радиус 10 футов
Lightning Bolt	(Invocation/Evocation)	Разряд Молнии
Monster Summoning I	(Conjuration/Summoning)	Вызов Монстра I
Nondetection	(Abjuration)	Необнаружение
Protection from Normal Missles	(Abjuration)	Защита от Обычных Стрел
Skull Trap	(Necromancy)	Ловушка-Череп
Slow	(Alteration)	Замедление
Vampiric Touch	(Necromancy)	Прикосновение Вампира
Wraithfrom	(Alteration, Illusion/Phantasm)	Призрачная Форма
	4th Level	
Confusion	(Enchantment/Charm)	Смятение
Dimension Door	(Alteration)	Пространственная Дверь
Fire Shield	(Alteration, Invocation/Evocation)	Огненный Щит
Ice Storm	(Invocation/Evocation)	Ледяной Шторм
Improved Invisibility	(Illusion/Phantasm)	Улучшенная Невидимость
Minor Globe of Invulnerability	(Abjuration)	Простейшая Сфера Неуязвимости
Monster Summoning II	(Conjuration/Summoning)	Призыв Монстра II
Stone Skin	(Alteration)	Каменная Кожа
Wall of Fire	(Invocation/Evocation)	Стена Огня
	5th Level	
Animate Dead	(Necromancy)	Анимация Нежити
Cloudkill	(Invocation/Evocation)	Облако Смерти
Cone of Cold	(Evocation)	Конус Холода
Monster Summoning III	(Conjuration/Summoning)	Призыв Монстра III
Shadow Door	(Illusion/Phantasm)	Теневая Дверь





список заклинаний для запоминания.

Клерик получает заклинания от своего бога и знает их в любой момент времени. Таким образом, он не нуждается в заучивании. Перед использованием клерических заклинаний вы должны выбрать их для запоминания и восстанавливать их каждый раз на отдыхе.

В Baldur's Gate вы сможете творить более сотни заклятий. Некоторые из них никогда ранее не были реализованы в AD&D CRPG. Особенности настольных игр не позволяют перенести все заклинания в компьютерную игру.

Заклинания жрецов

Они делятся на *сферы* в зависимости от эффекта. В Baldur's Gate реализованы заклятья из следующих областей: All (Общая), Animal (Животные), Chaos (Хаос), Charm (Чары), Combat (Сражение), Divination (Информация), Elemental (Элементарные силы), Guardian (Страж), Healing (Лечение), Law (Порядок), Necromancy (Некромантия), Protection (Защита), Plant (Растения), Weather (Погода).

Cleric имеет доступ к следующим сферам:

Major (полный доступ, 1-7 level): All, Chaos, Charm, Combat, Divination, Guardian, Healing, Law, Necromancy, Protection

Minor (ограниченный доступ, 1-3 level): Elemental

Druid имеет доступ к следующим сферам:

Major (полный доступ, 1-7 level):





All, Animal, Elemental, Healing, Plant, Weather

Minor (ограниченный доступ, 1-3 level): Divination

От уровня жреца зависит базовое число заклинаний, который он может использовать за день:

Круг заклинаний клерика

Level	1	2	3	4
1	1	-	-	-
2	2	-	-	-
3	2	1	-	-
4	3	2	-	-
5	3	3	1	-
6	3	3	2	-
7	3	3	2	1
8	3	3	3	2

Заклинания магов

Выгодно ли быть волшебником-специалистом? И да, и нет. Вы приобретаете дополнительное заклинание на каждом уровне и 15% бонус к вероятности заучивания, но теряете доступ к одной-двум школам магии. Вероятность заучивания для всех областей магии снижается на 15%.

Каждая из школ волшебства специализируется на определенном классе эффектов заклинаний:

Abjuration - защита

Alteration - изменение свойств вещей

Conjuration/Summoning - магия переноса предметов и энергий

Enchantment/Charm - изменение "поведения" предметов и существ

Illusion/Phantasm - волшебство, воздействующее на разум

Invocation/Evocation - придание формы энергии

Divination - информативные заклятья - провидение

Necromancy - заклинания жизни и смерти

Изучите этот список и решайте, какую направленность придать вашему магу. Если рядом с названием заклинания указаны две школы магии, то оно принадлежит и той, и другой.

От уровня волшебника зависит базовое число заклинаний, который он может использовать за день:

Уровень заклинаний мага

Level	1	2	3	4
1	1	-	-	-
2	2	-	-	-
3	2	1	-	-
4	3	2	-	-
5	4	2	1	-
6	4	2	2	-
7	4	3	2	1

Присоединяйся!

Когда вы начинаете игру, ваш персонаж становится "главным". Но вряд ли вам удастся пройти всю игру в одиночку. Вам встретится около 25 NPC, которые могут присоединиться к вашей партии, хотя путешествовать с вами сможет лишь пятеро. Все NPC имеют ярко выраженную индивидуальность, которая проявляется не только в общении с ними, но и в сражении. Вы должны следить за взаимодействием персонажей в команде: у них могут возникнуть конфликты, переходящие в вооруженные стычки, к примеру, между LG Paladin и CE Necromancer...

Каждый NPC имеет свои сильные и слабые стороны, ваша же задача состоит в создании баланса между ними для повышения боеспособности всей партии. Когда новый NPC присоединится к вам, то он автоматически получит уровень, равный среднему в партии. Это поможет вам избежать проблем с низкоуровневыми персонажами на поздних стадиях игры. В самом начале к вам могут присоединиться Human Thief, Halfling Thief и Human Necromancer, Half-elf Fighter и Half-elf Fighter/Druid, Human Bard... Некоторые из них приходят в партию и уходят из нее только вместе. Если вы хотите оставить одного из них и не желаете возиться с его компаньоном, пошлите того на верную смерть и "увольте" из партии труп.

Для еще большего интереса вы можете объединить свои усилия с другими игроками, создать каждому по персонажу и проходить всю игру вместе по LAN или Internet. В этом случае первый игрок выполняет роль DM'а, контролирующего игровой процесс. Он может контролировать NPC, разрешить или запретить Pkilling и т.д.

Хотите начать игру с *двумя* персонажами? Вы можете создать multiplayer игру и, скопировав ее в singleplayer, играть в нее одному. Но мы не советуем вам поступать подобным образом. Наблюдать за общением NPC - немалая часть удовольствия от игры.

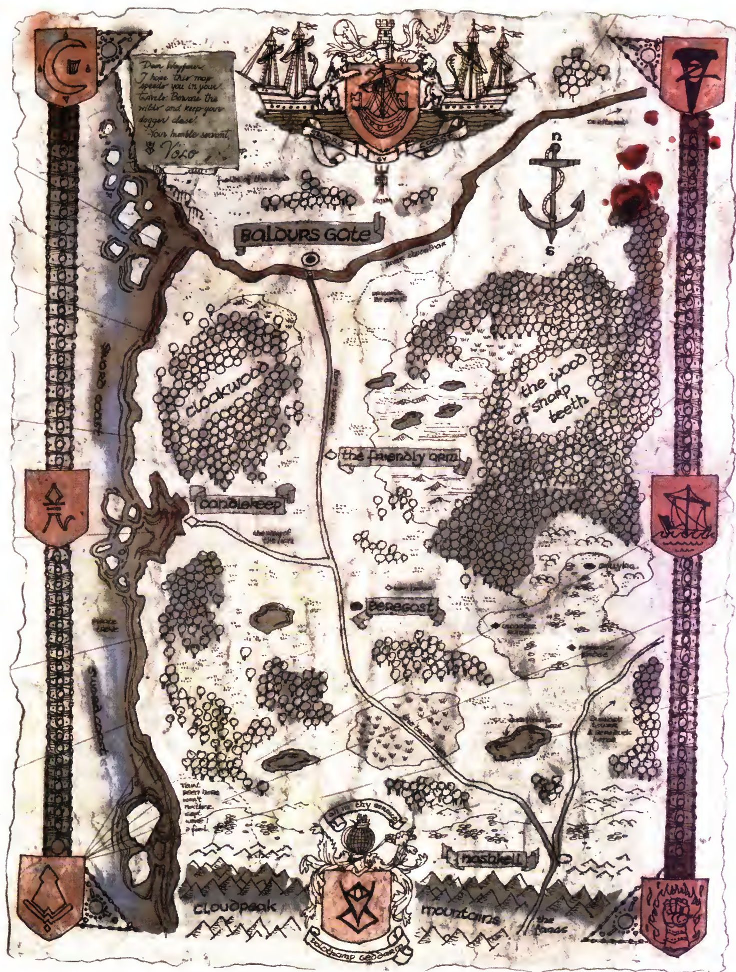
Источники опыта и богатства

Одна из сильных сторон системы AD&D - огромное количество монстров. В дополнение к "человекообразным" противникам вы встретитесь с 25 типами монстров, каждый из которых может быть представлен в нескольких вариантах. Все монстры тщательно воспроизведены в соответствии с AD&D Monstrous Manual. Вот некоторые и тех, кого вы можете повстречать: Anhkheg, Basilisk, Bear, Bird, Cow, Ghast, Ghoul, Gibberling, Gnoll, Hobgoblin, Kobold, Ogre, Skeleton, Spider, Wolf, Xvart, Zombie и прочая, и прочая... К слову, почему-то нет нежно любимых орков.

Устранив очередную группу монстров, не забудьте осмотреть поле боя на предмет добычи. У гуманоидных противников всегда есть немного денег. Их оружие и броню можно продать, хотя это не самый эффективный источник финансирования партии. Гораздо больший интерес представляют "квестовые" противники, т.е. поименованные или являющиеся объектами квестов. Но здесь вас могут поджидать неприятные сюрпризы. Некоторые презентабельно выглядящие предметы могут быть прокляты. Почти в самом начале игры вы сможете обнаружить на трупе свежеубитого огра симпатичный пояс (gridle) - надевший его персонаж *сменит пол*! Бегите в храм снимать проклятье :). Кстати, это стоит гораздо больше, чем даже воскрешение погибшего. Правила воскрешения - то немногое, что не совсем совпадает со стандартами AD&D. При воскрешении не происходит снижения на один пункт значения CON, и эльфы также могут быть оживлены.

Возвращение на Faerun

Очевидно, что Baldur's Gate имеет все шансы на успех. Разработчики намерены поддержать и закрепить его. Уже находится в разработка expansion pack "Tales of Sword Coast", в котором будут открыты новые места на карте - острова в океане и Durlag's Tower. Заканчивается работа над второй игрой на базе движка Infinity - Planescape: Torment. Строятся планы относительно Baldur's Gate 2. По нашему скромному мнению, этот шедевр привлечет еще больше поклонников в жанр RPG.



Dear Wayfarer,
I hope this map speeds you in your travels. Beware the wilds and keep your dagger close!
Your humble servant,
Volo
Balours Gate
n
s
cloakwood
sword coast
the wood of sharp teeth
the friendly arm
candlekeep
beregost
nashkell
cloudpeak
mountains
the pass

101st Airborne in Normandy

Во время игры достаточно набрать:

AirNormandy - снова высадить солдат в Нормандии

AngryManDinners - покормить солдат

Iknow - видны все фашисты, все мешки и все внутри зданий

TraitorTraitor - наши солдаты не сдаются!

PrisonPod - удаляет все парашюты

Weasel - все солдаты на карте доступны

YouGoSquishNow - все фрицы на карте умерли

Helllive - опять же, все фрицы на карте умерли

Ihaveyounow - все немцы сдались в плен

Beef - все коровы мертвы (так вот куда англичане дели зараженную говядину!).

Heknows - и все тайное становиться явным

Robocop3 - ваши солдаты берсеркеры!

Hohoho - дает новенькую MG42 и две обоймы к ней

Blood2: the Chosen

Нажмите "*T*" после чего вводите коды:

MPGOD – режим бога

MPKFA – набор оружия

MPAMMO – полный комплект боеприпасов

MPCLIP – режим прохождения сквозь стены

MPHEALTHY – полностью восстанавливает здоровье

MPWHEREAMI – показывает ваши координаты

MPBEEFCAKE – больше жестокости

MPKILLEMALL – убивает всех монстров на уровне

MPSPEEDUP – изменяет вашу скорость от 1 до 5

MPSTRONGER - изменяет вашу силу от 1 до 5

MPCALEB – меняет вашего персонажа на Caleb

MPOPHELIA - меняет вашего персонажа на Ophelia

MPISHMAEL - меняет вашего персонажа на Ishmael

MPGABBY - меняет вашего персонажа на Gabriella

MPBERETTA - получить Beretta (повторить для двух)

MPSUBMACHINEGUN - получить Submachinegun

MPFLAREGUN - получить Flaregun

MPSHOTGUN - получить Shotgun

MPSNIPERRIFLE - получить Sniper Rifle

MPHOWITZER - получить Howitzer

MPNAPALMCANNON - получить Napalm Cannon

MPSINGULARITY - получить Singularity Generator

MPASSAULTRIFLE - получить Assault Rifle

MPBUGBUSTER - получить Bug buster

MPMINIGUN - получить Minigun

MPLASERRIFLE - получить Cobalco Laser Rifle

MPTESLACANNON - получить Tesla Cannon

MPVOODOO - получить Voodoo Doll

MPTHEORB - получить The Orb

MPLIFELEECH - получить Life Leech

MPGOBLE - выводит надпись: «Brian L. Goble is a programming god!»

MPTOTARO - выводит надпись: «Jim Totaro is da man!»

MPGOSHOPPING - дает все предметы

MPNICENURSE - дает +25 к жизни

MPREALLYNICENURSE – +100 к жизни (до 300)

MPWARD - дает ward (+25 к брони)

MPNEWCROWARD - дает newcroward (+100 к брони)

MPCARBONFIBER - дает Willpower Powerup

MPTAKEOFFSHOES - дает invisible

MPHERKERMUR - дает Triple Damage Powerup

MPBEANSOFCOOLNESS - дает неплохой набор оружия

Carmageddon 2



Наберите во время игры:

lemmingize - глупые пешеходы

stiffspasms - прибавить время к таймеру

tilty - pinball-режим

wotatwatami - flamethrower (15 штук)

smartbastard - закончить гонку

tingting - бесплатная починка

stopsnatch - переключить таймер

mooningminnie - лунная гравитация

cintonco - "горячая" дорога

fastbast - turbo-пешеходы

watersport - подводный бонус

mrmainwaring - пешеходы в панике

bigdangle - "хвост"

wetwet - добавить денег

Caesar 3

Пароли к игре Caesar 3:

Щелкните правой кнопкой мыши на водоеме и нажмите *ALT K* после чего

ALT V - победа в миссии

ALT C - добавит денег (если у вас меньше 5000Dn.)

Hellbender

STEROID - бессмертие

IMPUMPD - все оружие

IMSTUCK - перейти на следующий уровень

MAXMEUP - сила возрастает до 100%

TOTLPWR - жизнь возрастает до 100%

AUTEM# - переместится на уровень # (# - номер уровня)

URDEAD# - оружие # (# - номер оружия)

Starcraft: Brood War

Отключение лимита на постройку юнитов.

Что бы сразу сколотить армию из двухсот zerling'ов не строя никому не нужных Overlod, нажмите *ENTER*, наберите "*food for thought*" и опять жмите на *ENTER*.

Продолжение игры после победы в миссии

Хотите еще чуть-чуть разведать карту после победы? Жмите *ENTER*, наберите "*staying alive*" и опять жмите *ENTER*.

Отключение дерева технологий

Необходимо построить Hydralisk Den, когда у вас нет еще Spawning Pool? Нет проблем - жмите *ENTER*, неберите "*modify the phase variance*" и опять жмите *ENTER*. Код позволяет игнорировать порядок постройки

зданий.

Быстрое строительство

Не хотите ждать, пока построится Battleship - жмите *ENTER*, наберите "*operation cwal*" и опять на *ENTER*.

Все заклинания

Вам жаль тратить ресурсы на изобретение заклинаний для юнитов - жмите *ENTER*, наберите "*medieval man*" и опять *ENTER*.

Апгрейд юнитов

Ваши юниты слабы в бою? Жмите *ENTER*, наберите "*something for nothing*" и опять жмите *ENTER*. (Показатели брони и оружия увеличиваются на единичку).

Бесконечная магия

У вас один Templar, а на вас налетела стая Mutalisk'ов? Жмите *ENTER*, наберите "*the gathering*" и опять жмите *ENTER*.

Провал миссии

Вы ни разу не проиграли, а хотите посмотреть, что покажут? Жмите *ENTER*, наберите "*game over man*" и опять на *ENTER*.

Победа

Вы не можете пройти какую то миссию? Жмите *ENTER*, наберите "*there is no cow level*" и опять *ENTER*.

Режим бога

Хотите сделать все ваши юниты и строения неуязвимыми? Жмите *ENTER*, наберите "*power overwhelming*" и опять жмите *ENTER*.

Переход на любой уровень

Хотите перескочить на последнюю миссию за Zerg'ов? Жмите *ENTER*, наберите "*ophelia*" затем два раза ENTER, после чего набирайте название понравившегося уровня. И снова *ENTER*, конечно.

Названия уровней в Brood War следующие: за Protoss - *xprotoss1*, *xprotoss2* и т.д., за Terran - *xterran1*, *xterran2* и т.д., а за Zerg - *xzerg1*, *xzerg2*.

Выключение Fog of War

На вас угнетающе действует "туман войны"? Жмите *ENTER*, наберите "*war aint what it used to be*" и опять *ENTER*.

Получение 10,000 Minerals и Gas

Враг захватил все залежи ресурсов? Жмите *ENTER*, наберите "*show me the money*" и опять жмите *ENTER*.



Получение 500 Minerals

Кончились минералы? Жмите *ENTER*, наберите "*whats mine is mine*" и опять жмите *ENTER*.

Получение 500 Vespene Gas

Не хватает газа? Жмите *ENTER*, наберите "*breathe deep*" и опять на *ENTER*.

Открытие всей карты

Вам необходимо знать, что делает ваш соперник? Жмите *ENTER*, наберите "*black sheep wall*" и опять жмите *ENTER*.

Радио свободных Зергов

Для того, что бы послушать секретную тему Zerg, жмите *ENTER*, наберите "radio free zerg" и снова *ENTER*. (Работает, только если вы играете за Zerg)

War of the Worlds

Для того чтобы активировать пароли нужно быть на battle map или war map и набрать:

ICOMEBACK - все исследования

ATCHOOO - свободны все марсиане (только на BattleMap)

PUNYHUMANS - свободны все люди (только на BattleMap)

YOULIKEIT - поднять эффективность до 100%

Дорогие читатели! С этого номера у нас стартует новая рубрика - "Easter Eggs". Надеемся, что она будет встречена вами тепло и радушно.

А, собственно, что такое "Easter Eggs"? Во-первых, в переводе на русский это звучит как "пасхальные яйца". Однако к весеннему празднику раздел имеет весьма отдаленное отношение. На "Диком Западе" этим словосочетанием обозначают всяческие сюрпризы, спрятанные разработчиками в программах. Вот пара отличительных свойств Easter Eggs:

- EE должен работать на всех копиях версии программы;
- EE не должен давать никакого улучшения производительности программы и никаких преимуществ в игре (иначе это уже cheat);
- EE должны быть хорошо спрятаны (иначе это - либо шутка, либо обычная информация о разработчиках).

Для начала мы отобрали 7 EE из наиболее популярных программ и игр. В дальнейшем упор будет делаться в основном на игры, причем на новинки. Пишите, какие EE вы хотели бы узнать и, главное, присылайте найденные вами сюрпризы разработчиков. Ну, а теперь - к делу!

Игры

Creatures 2

EE 1/2

Подведите курсор к статуе Shee norn'a, ettin'a или grendel'a, добавьте ее к своим любимым местам. Найдите бочки и щелкните по самой левой из них курсором. Вернитесь к статуе. На месте статуи вы увидите голову разработчика Creatures и Creatures 2, Toby Simpson'a.

EE 2/2

Запустите проигрыватель wav файлов и откройте файл doos.wav. Уменьшите скорость воспроизведения и проиграйте файл в обратном направлении.

Quake 2

EE 1/4

Идите на уровень Upper Palace (City). Если не хотите прорываться туда сами, наберите MAP CITY3 в консоли. Найдите шахту, от которой идет проход к небольшой комнатке с желтыми кирпичами и желтым освещением. В комнатке должно быть озерцо зеленой кислоты. Глядя

себе под ноги, **аккуратно**, по краешку, обходите пруд с левой стороны. Когда вы дойдете до дальнего от вас угла, то услышите щелчок и шум открывающейся двери. Возьмите защитный костюм, что неподалеку, и ныряйте в кислоту. Идите по подводному проходу, пока не придете в секретное помещение.

Чья же это комната? На одной стене - постер Doom, на другой - огромная фотография человека рядом с красной Феррари; в сторонке стоит компьютер... В правом углу - светящаяся труба. Выстрелите в нее из самого мощного оружия. Звук разбивающегося стекла - и перед нами вращающаяся физиономия разработчика Quake 2! Узнаете его? Так вот, кому принадлежит это спартанское жилище!

EE 2/4

Закончите Reactor Unit и вернитесь в Cooling Facility (cool1.bsp). Выйдите к открытой зоне, изрытой каналами (отличительная особенность этого места - три трубы, выходящие из стены). Нырните в водоем, куда уходят эти трубы, и заплывите в открывшийся секретный проход. В комнате, куда вы попадете, вы увидите широкую вертикальную трубу с трещиной. Выстрелите в эту трещину.

Ба! Да это же Dopefish - один из персонажей аркадных игр id Software. Комментарий к плакату: "Design is law!" (Главное - дизайн!).

EE 3/4

Отправляйтесь на уровень Lost Station (train.bsp). Это - секретный уровень; путь туда лежит через озеро в самом начале уровня Comm Center (base3.bsp). В начале уровня садитесь в вагончик, который курсирует между двумя станциями. Выйдите на второй остановке. Снова сядьте в "поезд" и прокатитесь по кругу 13 раз. С тринадцатого раза на серой табличке с названием станции будет сидеть желтый утенок.

EE 4/4

На последнем уровне (Final Showdown - boss2.bsp) убейте босса. Найдите под ногами плиту, на которую можно наступить (она находится рядом с плитой красного цвета). Бегите на другой конец зала, где есть точно такая же плита. Однако, если вы бежали достаточно быстро, вы найдете там не плиту красного цвета, а секретный проход вместо нее. Зайдите туда. В тоннеле нажмите на кнопку на стене и выстрелите в стену, из-за которой пробивается искра. Стена исчезнет, а перед вами появится дверь в галерею id Software.

Здесь вы узнаете разработчиков в лицо и увидите кнопки перед некоторыми фотографиями. Не бойтесь - проверьте сами, что делает каждая из них!

А теперь, вволю наигравшись с фотографиями, спуститесь по лестнице вниз. Неплохо, правда? Монстр, забавляющийся с двумя Железными Девами перед бассейном. Самого монстра и его подруг вам убить не удастся, так что придется ограничиться его рабами.

Starcraft

EE 1/1

Запустите игру и выберите Tutorial за Terran'ов. Во время брифинга и несколько минут после него не двигайте мышью и не нажимайте никакие кнопки. Можете записывать рецептик приготовления курицы по-китайски с лимоном!

Trespasser

EE 1/1

Спуститесь в каньон, где вы убиваете зверя, стреляя в машину, свешивающуюся через край. Найдите камень, на котором лежит труп хищника. Прочтите на камне сообщение разработчиков, подписанное, в частности, Стивеном Спилбергом.

Программы

Excel 95

EE 1/1

Запустите Excel с пустой таблицей. Выделите весь 95'й ряд. Нажмите Tab, чтобы перейти к ячейке B95. Выберите в меню Help->About Excel. Удерживая CTRL и SHIFT, щелкните курсором на кнопке Tech Support. Вы окажетесь в трехмерном лабиринте с лестницей, ведущей в зал. В этом зале вы увидите имена разработчиков Excel.

Наберите excelkfa. Сзади вас откроется стена, за которой извивается дорога через яму. На другом конце ямы - комната с фотографиями разработчиков.

Excel 97

EE 1/1

Запустите Excel с пустой таблицей. Нажмите F5. Наберите X97:L97. Нажмите TAB. Chart Wizard. Изменяйте направление движение мышью, а скорость - правой и левой кнопками мыши.

Word 97

EE 1/1

Создайте новый документ. Напечатайте слово "Blue" (без кавычек). Выберите меню Font->Format. Измените шрифт слова на жирный, а цвет - на голубой. После слова "Blue" добавьте пробел. Выберите Help->About Microsoft Word. Удерживая CTRL и SHIFT, щелкните курсором по пиктограмме Word'a. Используйте Z M Esc для управления.

И мы не смогли удержаться от искушения показать вам Easter Eggs для дополнительной, восьмой программы. Считайте это бонусом, потому как к играм эти EE имеют очень отдаленное отношение.

Бонус

Winamp версии 2.XX

EE 1/4

Запустите Winamp. Медленно наберите "nullsoft", нажимая ESC после каждой буквы L. На полоске вверху, там, где было написано "Winamp", появится надпись "It really whips the llama's ass".

EE 2/4

Измените Skin Winamp'a на Fusion (возможно, вам придется загрузить skin из Интернет). Проделайте шаг б) предыдущего EE. На верхней полоске должно появиться "Don't you love new toys".

EE 3/4

Выберите пункт 'About...'->'Shareware'. Дважды щелкните курсором по строке 'Usage Statistics'. Вы узнаете, сколько дней исполнилось Justin'y, разработчику Winamp.

EE 4/4

Выберите пункт 'About...'->'Winamp'. Удерживая одновременно CTRL, ALT и SHIFT, дважды щелкните мышью по строке 'Copyright'. Получите фотографию Justin'a!

- пиратская версия ПО обычно неполная, из чего следует возможность сбоев и отсутствие некоторых важных функций
- отсутствие документации приводит к потере времени, затрачиваемого на самостоятельное освоение данного продукта
- нелицензионное ПО часто содержит вирусы, приводящие к печальным последствиям, вплоть до физического разрушения жесткого диска
- не работают лицензионные версии Update программы
- отсутствует техническая поддержка
- нельзя купить лицензионную версию Update со скидкой
- если вы установили нелицензионное ПО, после чего машина стала работать нестабильно или вообще перестала загружаться, продавец компьютера имеет право аннулировать гарантийное соглашение



- вас не спасет даже “коробочное” издание

Z-ZONE

Дениска Киселев

Video Gaming Emulation:
A sight from above

Ну что ж, дорогой читатель, вот мы и встретились. Для начала позволь мне задать тебе один вопрос: ты вообще знаешь, что такое компьютер? Нет, это далеко не шутка, это завязка большого и серьезного разговора. Разговора о компьютерах и созданных для них играх, об играх и созданных для них компьютерах. Так что будь добр ответить... Значит, говоришь, знаешь? Соответственно, и опыт общения с этими вычислительными устройствами у тебя имеется. А теперь, так сказать, ключевая фраза: для чего изначально создавались персональные вычислительные машины? Правильно, для упрощения человеческого труда, то есть для работы. И поверь мне, когда в середине 20 века ученым удалось собрать нечто, едва ли напоминающее нынешние Pentium'ы, Macintosh'ы и Sparc'сы, никто из них даже и не предполагал, что через каких-то двадцать лет люди будут использовать вычислительные мощности сего творения не для расчета траектории полета баллистической ракеты, а для создания всевозможных фантастических миров. И уж точно ни один из отцов ЭВМ даже в самом кошмарном сне не мог представить, что в начале восьмидесятых годов появятся компьютеры, созданные исключительно для игр.





Но что делать, против законов маркетинга не попрешь - спрос рождает предложение. И вот, в конце семидесятых годов появляются первые компьютеры, предназначенные исключительно для развлечения человека. Эта отрасль компьютерной индустрии получила название Video Gaming. За двадцать лет своего существования видеоигры пережили как сногсшибательные всплески популярности, так и головокружительные провалы. Причем данная отрасль компьютерных технологий полностью отмежевалась от своего прародителя - ЭВМ, избрала свой собственный путь развития и чуть было не искоренила сами компьютерные игры. Однако этого не случилось. Не случилось по многим причинам. И главная среди них - способность ЭВМ совершенствоваться. Игровые платформы обладают короткой жизнью - максимум 8 лет, и это абсолютный рекорд. Как только приставка устаревает, она снимается с производства, разработчик отзывает патенты у фирм-производителей игр, и машина начинает медленно погружаться в небытие забвения. Уже сейчас практически невозможно найти картриджи для Lynx или компакт-диски для SEGA-CD, а лет через десять все точно так же забудут, что когда-то существовали такие шедевры, как Final Fantasy и Lunar.





На PC все по-другому, так как модернизация и усовершенствование железа происходит постепенно, причем соблюдается совместимость со всеми предыдущими моделями. Даже сейчас можно выключить кэш процессора, запустить 15 копий Quake, загрузить по самое не хочу Windows 95 и запустить на умирающей тачке Digger. И не только запустить, но и пройти два-три уровня, тряхнуть стариной.

Но не об этом разговор. Данный материал повествует о вехах развития игровых платформ, о самых знаменательных событиях эры 16-битного gaming'а. Чтобы не забыли те, кто помнил, чтобы узнали те, кто не играл, чтобы отпали челюсти у скептиков и выступили слезы умиления на глазах поклонников. Ведь, несмотря на все свои недостатки, PC обладает одним неоспоримым достоинствам - многофункциональностью. У него нет четко сформулированной обязанности, и поэтому он может все. PC даже может заменить вышедшую из строя приставку, или сыграть роль большого аркадного автомата. И хотя вы будете всматриваться не в расплывчатую картинку старенького телевизора, а в четкое изображение, выданное 4MB видео-монстром, но на экране будут любимые герои вашего прошлого. Потому что сейчас разговор пойдет о явлении, которое непосвященные люди считают чудом, поклонники нарицают благодатью, а мы воспользуемся научным термином "Эмуляция".

Creation: Видеоигры - несмышленые потомки пинбола

Прежде чем мы перейдем к основной теме статьи (да и, собственно, дадим ей подходящее определение), необходимо сделать небольшой экскурс в историю видеоигр, так как в данном повествовании будет встречаться множество ссылок на всевозможные игровые платформы, и читателю не помешает, хотя бы вкратце, ознакомиться с историей их развития.

Датой рождения персонального компьютера принято считать момент появления первого процессора семейства Intel x86 (Macintosh и все остальное появились потом). А вот видеоигры ведут свою родословную от игрового... пинбольного аппарата. Помните, те самые, с двумя кнопками, управляющими битами и шариком, который при помощи этих бит надо гонять по полю, зарабатывая очки. Первые аппараты появились в середине 70-х и прочно заняли свой пыльный уголок во всевозможных кафе и забегаловках. Именно тогда и родился термин Arcade Video Gaming, и первой "аркадой", в представлении игроков того времени, был

именно пинбол.

Прогресс не стоит на месте. И вот уже в конце семидесятых появляются первые игровые автоматы, использующие некое вычислительное устройство, - еще не процессор (так, две-три микросхемы, типа мультивибратор), но уже кое-что. Такие машины не пользовались особой популярностью, но именно они послужили опорной ступенькой для следующего скачка в развитии.

И этот день настал. В 1980 году небольшая компания Atari Corporation выпустила один из первых игровых автоматов, с процессором, который обрабатывал программный код. Игровой программный код. Первая игра, завоевавшая бешеную популярность, претерпевшая рекордное количество переизданий, явившаяся родоначальницей нового жанра, носила имя Galaxian. Аркадная космическая стрелялка, где игрок управлял маленьким корабликом, расстреливая полчища инопланетян. Где анимация спрайтов отсутствовала как класс, а звездолет двигался только вправо и влево, уровни же отличался только количеством монстряков. В довершение картины - монохромный зеленый экран и двухканальный звук. Да и сама игра занимала 4 килобайта. Но народ играл. Запоем играл. Вокруг автоматов толпились люди, азартно дергая непослушный джойстик, и чуть ли не плакали, когда инопланетный захватчик утаскивал последний кораблик. Galaxian ознаменовал начало новой эпохи - эпохи видеоигр.

И понеслось. Игровые автоматы появились во всех местах скопления народа. Подростки просаживали четвертушки в кинотеатрах, игрались на школьных переменах, толпились у вожделенного экрана, попутно поглощая гамбургеры в забегаловках. А дяденьки повзрослее, наблюдая ажиотаж молодежи, делали соответствующие выводы о том, как и где можно быстро заработать деньги. Вскоре встали появляться видеоавтоматы от других фирм. Библиотека игр росла не по дням, а по часам. На свет божий вышли такие шедевры, как Gauntlet (все, кто видел этот автомат, просто падали в обморок после заставочного ролика, с *настоящей* оцифрованной речью), Gyruss, Ghost & Ghouls. Появились и стали стремительно набирать обороты аркадные игровые залы, ставшие местом тусовок прогрессивных геймеров. Рынок рос и развивался.

Здесь стоит сделать небольшое замечание. 1980 год был еще знаменателен появлением первой модели персонального компьютера Sinclair. И хотя его ни в коей мере нельзя отнести к чисто игровым платформам (ведь создавался он для работы), но и забывать про огромную библиотеку игр, 90% которых были написаны рядовыми пользователями, тоже не стоит. И, несомненно, следует отметить тот факт, что Sinclair стал первым воистину *домашним* компьютером. До этого наслаждаться играми можно было только в залах аркадных автоматов.

Золотой Век: Каждому игроку по видеоприставке!

Бурное развитие индустрии видеоигр продолжалось до 1984 года. Если быть более точным - до появления на американском рынке консоли от Nintendo. В те далекие времена фирма Nintendo еще не получила скептическое прозвище (в котором выражалось все презрение мелких контор к этому гиганту индустрии, устанавливающему законы во всех областях, к которым у нее возникал интерес) "Большое N", а была всего лишь средней японской фирмой, выпустившей в 1982 году на японский рынок 8-битную игровую приставку - Famicom (что в моем неточном переводе с японского :) звучит как "домашний компьютер"). Ничего экстраординарного, за исключением самого факта появления чисто игрового компьютера не произошло. Но правильная маркетинговая политика и настойчивая реклама сделали невероятное - к моменту выхода на рынок США, Famicom (известная также под именем Nintendo Entertainment System) завоевала бешеную популярность в стране восходящего солнца, а к 1985 сразила наповал и янки. Возможность играть в свои любимые игры, сидя в своем любимом кресле перед телевизором, в своих любимых тапочках... в общем, достоинства NES были очевидны. Добавьте сюда самую большую библиотеку игр за всю историю существования приставок и... хм... Думаю, вы сразу поймете, что счастливые обладатели Famicom пришли к справедливому умозаключению: зачем ходить в игровые залы, если дома есть свой собственный аркадный аппарат. Данный факт не замедлил сказаться на благосостоянии этих самых игровых залов. Ведь в те далекие времена большинство аркадных машин были 8-битными, проигрывающими приставке от Nintendo по всем параметрам. Нужно было что-то срочно предпринять. И был совершен переход на новый качественный уровень - началась эпоха 16-битных аркадных видеоигр. Из наиболее интересных экземпляров середины 80-х стоит отметить Sega System 16, с известнейшей платформенной аркадой Golden Axe, и Robocop от Irem Corpotion. Необходимо также упомянуть о появлении процессора Motorola M68000, который, благодаря своей дешевизне, стал сердцем практически всех 16-битных машин того времени.

Переход на 16-битную архитектуру позволил сделать качественный скачок в области графических и звуковых спецэффектов, вернуть основной контингент геймеров в аркадные залы и оправиться от удара со стороны Nintendo. И хотя многие аппараты того времени имели весьма ограниченную архитектуру (то есть, купив Hardware, владелец мог запустить на нем от силы две-три игры), качественный уровень и playability игр того времени были предельно высоки. Именно поэтому середина 80-х считается золотой эпохой видеоигровой индустрии.

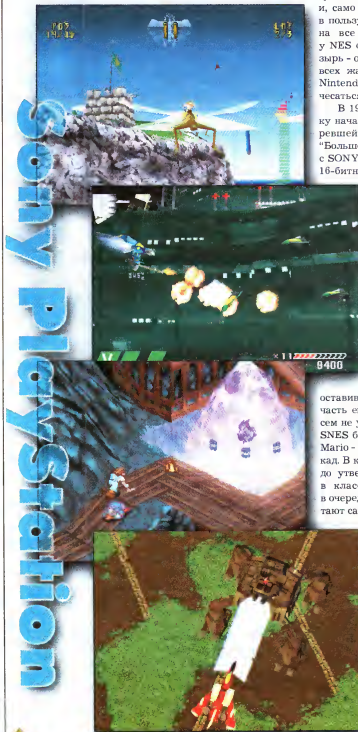


Век Серебряный: Sonic vs. Mario

На дворе стоял 1989 год. Свободное время игроков поделили Nintendo дома и TAITO-1 в аркадных залах. Уже вышли в свет такие шедевры, как Final Fantasy, Legend of Zelda и Mario

Brothers, и казалось, что теперь ничто не может сместить "Большое N" с позиции лидера. Однако попытки все-таки были. В этом благородном деле отметилась корпорация SEGA, выпустив на суд общественности 8-битную игровую приставку Sega Master System и ее карманный вариант Sega Game Gear. И хотя по техническим характеристикам SMS несколько превосходила NES, однако плохая маркетинговая политика SEGA и отсутствие поддержки со стороны игровых разработчиков так и не позволили этой приставке занять хоть сколько-нибудь приличное место под солнцем.

Итак, 1989 год, в Багдаде все спокойно. Спокойно до тех пор, пока SEGA не анонсирует свою новую разработку - GENESIS (известную за пределами Японии под маркой Megadrive). Наученные горьким опытом, разработчики поняли, что для атаки на гиганта видео-рынка необходимо сделать действительно большой шаг вперед. И SEGA его сделала - GENESIS стала первой 16-битной приставкой в мире. Сразу же после ее выпуска разработчики анонсировали несколько игровых проектов под это чудо конца 80-х. Но SEGA хотела создать *игру*, которая бы была у всех на слуху и ассоциировалась с их детищем, как, пардон за сравнение, прохлада с мороженым. И тогда они придумали SONIC'а - ежика, бегающего быстрее пули и сражающегося против злого доктора Роботника. Началась гигантская рекламная кампания, где SEGA сравнивала свою GENESIS с NES, и, само собой, сравнение было не в пользу последней. Но, несмотря на все достоинства Megadrive, у NES оставался сильнейший козырь - огромная библиотека игр во всех жанрах. Только из-за этого Nintendo могла позволить себе "не чесаться" вплоть до 1991 года.



В 1991 году Genesis потихоньку начала теснить NES с ее устаревшей архитектурой. И тогда "Большое N" занялась (совместно с SONY) разработкой собственной 16-битной консоли, появившейся на американском рынке в начале 90-х годов. Дабы сохранить преемственность торговой марки, Nintendo не стала мучаться над придумыванием красивого имени, а использовала приставку Super. Через полгода Super Famicom, благодаря своей сильной аппаратной части и поддержке со стороны разработчиков, практически полностью вытеснила Megadrive в Японии, оставив SEGA лишь небольшую часть европейского рынка. И совсем не удивительно, что символом SNES был выбран старый добрый Mario - герой первых 8-битных аркад. В конце 1994 года SNES твердо утвердилась на первом месте в классе 16-битных приставок, в очередной раз доказав: в N работают самые лучшие маркетологи.

В аркадном видеобизнесе 90-х еще помнили крах, связанный с пришествием NES, и заранее приготовились отразить атаки 16-биток. Появились такие аппараты, как NEO-GEO, CPS-1 и CPS-2, Midway Arcade Board и NAMCO-1. Разработчики усвоили для себя одну истину: чтобы игровые автоматы приносили прибыль, они всегда должны на один шаг опережать домашние видеоприставки. В результате появилась следующая схема: сначала игра выходила на аппарате, где за полгода из нее выжимали максимальную денежную выгоду, после чего переиздавалась для домашних приставок. И такое положение вещей просуществовало до появления первой 32-битной платформы - 3DO.

Эпоха заката: Больше, больше, больше...

В 1993-94 годах положение на рынке видеоприставок более-менее стабилизировалось. Был лидер - SNES, был конкурент - GENESIS, были и аутсайдеры - NEO-GEO и PC-Engine. Народ восхищался Mortal Combat в игровых залах, запоем резался в третий Final Fantasy, нахваливая разработчиков из Square Soft, и брал с собой в дорогу Game Boy, Game Gear или Lynx. Чтобы встряхнуть это сонное царство, требовалось нечто воистину мощное - например, скачок до уровня аркадных аппаратов. А по законам маркетинга, если на рынке создается свободная ниша, то ее тут же кто-то занимает. На этот раз этим кем-то оказалась компания 3DO, разработавшая спецификации для производства первой 32-битной консоли - 3DO. Самое интересное, что разработчики сами не собирали приставки, а вместо этого продавали лицензии на их производство таким фирмам, как Panasonic и GoldStar. По техническим характеристикам к моменту своего выпуска 3DO оставляла далеко позади все существующие приставки, за исключением Neo-Geo (до сих пор не перестаю восхищаться графическим чипсетом этой платформы). Использование компакт-дисков дало толчок к появлению нового жанра - интерактивного видео. 32-битный RISC процессор позволил впервые, *серьезно* работать с 3D графикой. Только вот новых игр было не ахти как много.

"Дурной" пример - заразителен. После серьезного конфликта и последовавшего после него разрыва с Nintendo корпорация Sony серьезно переработала проект SNES32 и выпустила свою 32-битную приставку PlayStation. Большинство считают PSX самой удачной платформой в своем классе. И не удивительно - ведь поддержка PS всеми известными разработчиками что-нибудь да значит. За четыре года существования PSX обзавелась огромной коллекцией игр. Причем, даже сейчас, на пороге третьего тысячелетия, на PlayStation продолжают появляться настоящие шедевры, о которых на PC и слыхом не слыхивали. К тому же, дешевизна приставки (да и игр тоже) способствовала ее распространению на территории России, причем до такой степени, что можно с уверенностью сказать: PSX стала здесь народной консолью :).

С момента появления первой 32-битной приставки SEGA, разуверившись в своей GENESIS и бросив ее на произвол судьбы, в срочном порядке принялась клепать "наш ответ Чембер-

лену" - видеоприставку Сатурн. И так торопилась, что даже успела выскочить на рынок аккурат к появлению PSX. И хотя Saturn была напичкан процессорами, как рождественская елка свечками, это его не спасло. Бич SEGA - слабая поддержка со стороны игровых контор - опустил Saturn на второе место, вынудив его плестись по пятам PSX и собирать объедки фаворита. Тем не менее, для Saturn'а были изданы чуть ли не самые лучшие RPG, включая переиздания незабвенного Lunar: The Eternal Blue. Но несколько хороших игр еще никого не спасли от плохой маркетинговой политики.

Единственной крупной конторой, не отметившейся на рынке 32-битных приставок, была, как это ни удивительно, "Большая N". Одни объясняют сей факт ее чрезвычайной медлительностью, другие - надеждой "на авось", мол, "наша SNES всех уделает". Тем не менее, Nintendo стала одной из первых заниматься разработкой 64-битной приставки. И хотя Jaguar от Atari Corp. появился несколько раньше (и, честно говоря, как все первые блины, вышел комом), Nintendo64 (в Японии - ULTRA64), до последнего времени считалась самой мощной игровой платформой.

Ну что ж, пора заканчивать наш "маленький" экскурс - ведь, как это ни странно, на ULTRA64 эпоха видеоигр практически заканчивается...

"Как же так?!" - воскликнете вы, "а как же Dreamcast? А PlayStation 2?". Вынужден вас огорчить: с появлением SEGA DC консоли все больше и по архитектуре, и по аппаратной начинке приближаются к PC. Например, операционную систему для DC написала небезызвестная компания Microsoft, а 3D чипсет разработала фирма NEC, причем уже объявлено о скором выходе 3D ускорителя на базе этого самого чипсета для PC. Появление таких аксессуаров, как модем с возможностью выхода в специальную сеть, говорит о том, что приставки становятся все более многофункциональными. Да и игры в последнее время уже не те. В погоне за количеством битов и полигонов разработчики затоптали такую вещь, как gameplay. А для игровых платформ это самое важное...

Эмуляция - воплощение ностальгии

Первое впечатление - самое стойкое. Человек всегда будет помнить ту *первую игру*, увиденную им в юности. Игру, с которой начался его геймерский путь. Разработчики могут сколь угодно долго создавать новые игры, воплощать последние графические достижения, с накрученным по самое не хочу сюжетом и великолепным звуковым оформлением, но человек будет сравнивать в душе все эти немерянные полигоны с 4-х цветной графикой своего любимца и приходить к выводу, что *та самая* игра - все равно лучше. И никакие шедевры композиторской мысли не выветрят из его головы несколько нот *той* незатейливой мелодии, временами весьма надоедливой, но всегда такой близкой и родной. Ностальгия - великая вещь. А в случае с эмуляцией можно сказать: ностальгия - двигатель прогресса.

Скажем, простой человек, выросший на первом Mario, познавший все прелести жанра RPG, пройдя Final Fantasy, в совершенстве изучает все прелести программирования на ассемблере. И вот, годы спустя, он вместе с другом пьет пиво и вспоминает, какие раньше были хорошие игры. Друг невзначай роняет: "А не хило было бы играть в NES'вские гамесы на компьютере". А программист мотает на ус. На следующий день приходит он на работу, лезет в Сеть и ищет информацию о своей любимой консоли. Информации мало, катастрофически мало, но тяга к неизведанному берет верх, и наш герой начинает урывать часок-другой в день на решение проблемы переноса игр с приставки на x86 платформу. Все, что он знает об этой самой платформе - марка процессора и его разрядность. Остальное сокрыто тайной и пластиковым корпусом. Последнее в срочном порядке летит в кучу хлама, и вот уже привлекается самый лучший debugger, в просторечье называемый отверткой. Идея требует жертв, спустя пять минут самая дорогая вещь, Nintendo, бережно хранимая с малых лет, разобрана на мелкие кусочки. Одни из них снабжены всевозможными опознавательными надписями, другие представляют собой непонятные куски метала с несколькими ножками. И дальше начинается самое интересное. Если по маркировке M6502 можно узнать, что перед нами частный пример одного из 8-битных процессоров Motorola, залезть в сеть и найти описание его команд, то что делать, скажем, с графическим чипом? Спецификации неизвестны, количество памяти неизвестно... вообще ничего неизвестно. И программисту приходится решать методом научного тыка уравнение с несколькими неизвестными.

Скорее всего, последовательность его рассуждений выглядит следующим образом: "Тек-с. Если эта фиговина - процессор, то вот эта фиговина может быть графическим чипом. А может заниматься и обработкой аудио-сигнала... Значит, если предположить, что она все-таки связана с графикой, то, заметив напряжение на этих двух контактах в момент включения приставки, мы заметим момент, когда CPU будет инициализировать PPU (Picture Processing Unit). И что нам это даст?.."

Такой вот процесс, сравнимый по сложности и вероятности успеха с гаданием по звездам, называется Reverse Engineering. Основывается он на том, что если в схеме обозначить определенное устройство как "черный ящик", и при этом известны входные и выходные сигналы, то можно предположить, какие именно преобразования происходят в искомой микросхеме. Короче! Сложно все это, дико сложно. А всем, кто задавался целью эмулировать какую-нибудь консоль, стать первопроходцем в этом неблагодарном деле, приходилось узнавать о содержимом своей приставки, используя вышеуказанный метод, так как все технологии были запатентованы и засекречены.

Первые эмуляторы появились в конце 1993 года. При этом я не беру в расчет эмуляторы Sinclair'а, так как программы-интерпретаторы Spectrum->PC существовали еще

NEO-G-EO









Название	Эмулируемая платформа	Требования	Звук	Совместимость	Качество
Nesticle	NES / Famicom	486DX2-66	Есть	80%	Отличное
FWNes	NES / Famicom	P-75	Есть	99%	Хорошее
VGB	Gameboy	486DX2-66	Есть	95%	Хорошее
No$gmb	Gameboy	486DX2-66	Есть	95%	Отличное
Massage	SMS / Game Gear	486DX4-100	Есть	90%	Отличное
Magic Engine	Turbo Grafx-16	P-100	Есть	99%	Отличное
Genecyst	Genesis / Megadrive	P-100	Есть	80%	Отличное
KGEN	Genesis / Megadrive	P-133	Есть	80%	Отличное
Snes9x	SNES / Super Famicom	P2-266	Есть	95%	Отличное
Zsnes	SNES / Super Famicom	P-233	Есть	90%	Хорошее
Sneemul	SNES / Super Famicom	P-233	Есть	80%	Хорошее
MAME	Neo-Geo	P2-266, 64 RAM	Есть	95%	Хорошее
Neo-Rage	Neo-Geo	P-200, 64 RAM	Нет	70%	Хорошее

в конце 80-х годов. Так вот, первой из сэмулированных приставок стал, как это ни странно, Gameboy. В ту пору как раз бурно расцвела warez-сцена видеоигр. Курьеры разливали по ББС'кам новейшие ROM'ы (прим.: Read Only Memory - побитовый dump картриджа, сделанный с помощью копировальщика), а юзера все это дело, естественно, скачивали и игрались в свое удовольствие. Тогда эмуляция была молодой, розовой и пушистой, и абсолютно никого не интересовала (кроме горстки фанатов). Все дружно восхищались потрясающими успехами VGB, которому удавалось загрузить программный ROM и *даже показать заставочную картинку*! Небывалое достижение, не правда ли?



Шло время, росло быстродействие PC. Отмирали старые игровые платформы, прекратился выпуск игр под NES и SMS. И в какой-то момент все поняли, что старый добрый Mario, лучший друг детства, безвозвратно уходит в прошлое. И прошлого не вернуть, а ведь так хочется. И в конце 1996 года начался второй виток эмулирования. К тому моменту уже появились хоть сколько-нибудь рабочие версии эмуляторов для NES, Gameboy и PC-Engine. Началось формирование тусовки фэнов, которые могли ночами сидеть на IRC, обсуждая преимущества MMC3 в сравнении с MMC2, и радовались любому, даже самому незначительному улучшению кода любимой программы. Этих людей прельщала в эмуляции не возможность играть в игры, не тратясь на дорогие картриджи, а возможность вернуть для себя радостный миг знакомства с Pacman'ом, с Sonic'ом. Это были настоящие, до глубины души, приверженцы идеи. Это были старики...

Первым бурным всплеском в истории эмуляции принято считать апрель 1997 года. Именно тогда малоизвестная на игровом рынке фирма Bloodlust Software (из игр, навскидку, вспоминается разве что Time Slaughter) выпустила Nesticle - эмулятор платформы NES, написанный очень талантливым программистом, известным в сети под ником Sardu. До появления Nesticle существовало всего два других эмулятора NES - Ines (написана нашим соотечественником, уехавшим в Штаты), достоинством которого была совместимость с 70% всех существовавших игр, а недостатком цена - 35$ за сырой незаконченный продукт, и Pasofami - японская программа, жутко глючная, использующая нестандартный формат ROM'ов, но абсолютно freeware. Творение Bloodlust появилось, как снег на голову, а для фэнов явилось манной небесной. Необычайно высокая скорость эмуляции (весь код - чистый asm), поддержка звуковых спецэффектов и высокая совместимость, плюс интуитивно понятный интерфейс. Казалось бы, что может быть лучше?

Но появление Nesticle коренным образом изменило лицо сцены. Если раньше здесь были только истинные фэны, которые наизусть знали марку звукового сопроцессора SNES и могли в два часа перечислить все 256 опкодов 65c502, то теперь начали появляться первые рядовые пользователи. Которым конечно нравилось играться в NES игры, но вот приставку они бы никогда не купили. Моральный уровень сцены начал медленно ползти вниз.

1997 год был бурным для эмуляции. Появились практически 100% эмуляторы Genesis и PC-Engine, удалось дебагнуть звуковой чип SNES, и никто уже не смеялся, хватаясь за живот, при фразе "Эмуляция PSX". Это насчет хороших событий. Теперь о плохом: в 1997 году коренным образом изменилось мнение всех игровых контор, производящих видеоигры, об эмуляции. Если раньше ее просто никто не замечал, то теперь у большинства она стала ассоциироваться со словом "Warez". Не последнюю роль здесь сыграли и сами Warez'ники, точнее, те, кто хотел показать себя крутым Warez Dude. Появилось множество страниц, где человеку обещался гигантский Leach на быстром Ftp сайте, если он сходит на парочку порнушных страничек. И тогда власть имущие подумали: ROMS = Warez. Дык, чего это мы без дела сидим?.. В 1997 году умерло множество игровых сайтов, принадлежавших истинным фэнам идеи эмуляции. Их странички были растоптаны в войне между производителями игр и теми, кто эти игры нелегально распространял. А приход 1998 года еще больше усилил конфронтацию между производителями и потребителями. И никого уже не волновала идея о возвращении забытых игр, все кричали: "Мы теряем деньги!". Из-за чего? Нет, вы скажите, кто сейчас будет покупать платформу 15-летней давности? Да и где этот кто-то ее найдет? В антикварном магазине? С другой стороны, эмуляция PSX

и Nintendo 64 - это уже чересчур. Но ведь истинные фэны играются в SNES'овские RPG'шки, и дома у них лежит их старая добрая SNES. Ну, сломалась приставка, и что, из-за этого надо искать новую? А где ее найдешь, в 99-ом то году? Конечно, законники прикрываются глупой формулировкой, что, мол, вдруг, лет эдак через 50, корпорация Microsoft захочет переиздать, скажем, Galaxian. А из-за какого-то freeware эмулятора никто этот Galaxian покупать не будет. А теперь подумайте, кто будет через пятьдесят лет смотреть на 4-х цветную графику и получать от этого удовольствие? Как бы там ни было, точно известно одно: ничегошеньки здесь не известно. Эмуляция - серая область закона.

Но не будем о грустном. Пора уже рассказать об основных эмуляторах для наиболее известных платформ, да и вообще, дать, в конце концов, определение эмуляции. Итак, как бы это попроще выразиться-то: *Эмулятор - программа, занимающаяся преобразованием кодов одной платформы в коды, понятные другой.* То есть, когда вы запускаете, скажем, Snes9x, то программа считывает команды процессора M65c502 и преобразовывает их в код, понятный процессору Intel. Вроде бы ничего сложного. Но это только на первый взгляд так кажется.

На самом деле, при написании эмулятора автор сталкивается с множеством трудностей, как то: незнание предмета эмуляции (алгоритм "черного ящика"), обработка команд, для которых не существует аналога (скажем, графический чипсет SEGA работает с tile'ами 16x16 пикселей, а видеокарта на это неспособна), синхронизация всех процессов (SNES использует до четырех различных чипов, а у того же Saturn'a - 7 процессоров) и, наконец, оптимизация финального кода. Дикая оптимизация - эмулятору NES, написанному на С ,потребуется второй Pentium. Почему же P133 работает на частоте 133Mhz, M68000 работает на частоте 7.5 Mhz, а эмулятор все равно тормозит? На самом деле, в 90% случаев команду эмулируемого процессора приходится заменять 3-4 командами рабочего. Отсюда и проистекает большой объем вычислений.

Загрузил? Надеюсь, не очень. Ну что ж, переходим к описанию эмуляторов. В приведенной таблице я собрал все основные эмуляторы для большинства видеоприставок. Скачать их можно на любом сайте, приведенном в разделе ссылок.

И напоследок несколько ссылок на наиболее интересные сайты, посвященные эмуляции.

EmuNews - www.classicgaming.com/emunews. Самое точное определение этой страницы - наш маленький CNN. Здесь всегда можно найти самые свежие новости о появлении последних версий эмуляторов, а также скачать всевозможные утилиты и программы. Кроме того, владелец страницы ведет регулярно обновляемую коллекцию ссылок на другие интересные сервера. Если в мире эмуляции случилось что-нибудь важное - вы узнаете о произошедшем на EmuNews.

Zophar's Domain - www.zophar.net - один из старейших сайтов, посвященных эмуляции других платформ на PC. Здесь всегда можно найти свежие новости и все существующие эмуляторы. Кроме того, каждую неделю проводятся весьма интересные опросы, имеется несколько форумов, плюс множество тематических разделов. Если вы считаете себе истинным фэном - эта страничка для вас.

Dave's Arcade Classics - www.davesclassics.com - самая полная информация об эмуляции различных игровых автоматов и видеоприставок. Большая коллекция полезных утилит, чат, форум и свежие новости каждый день. Для всех любителей arcade gaming.

Emulation Programmer's Resources - http://www.classicgaming.com/epr/ - хотите написать свой собственный эмулятор или узнать чуть больше о своей любимой консоли? Тогда этот сайт для вас. Здесь собрано множество информации касательно различных аспектов железа консолей, есть примеры исходных кодов нескольких эмуляторов. Программисты (и не только) найдут здесь много интересного.

NES World - http://www.internet1.net/~nesworld/ - для всех поклонников восьмибитной приставки от Nintendo. Множество интересных фактов из истории консоли, куча всевозможных утилит и описаний, да что тут рассказывать, - сходите, и вы сами все увидите.

Game FAQs - www.gamefaqs.com - нет, этот сайт никоим образом не связан с эмуляторами или ROM'ами, но здесь собраны прохождения к большинству видеоигр. Весьма полезный сервер, в особенности, если вы застряли где-нибудь в середине Chrono Trigger или хотите посмотреть приемы героев к King of Fighters.

Для начала хватит. Может быть, в будущем я сделаю свою собственную страницу, посвященную эмуляторам (к величайшему моему сожалению, те два русскоязычных сайта, что я видел, не заслуживают даже упоминания), но пока остается только учить английский язык.

Как это ни печально, дорогой читатель, наша беседа подходит к логическому завершению. Необходимый минимум знаний я изложил, теперь дело только за тобой. И, надеюсь, каким бы заядлым PC'шником ты ни был, узнав про эмуляцию и ознакомившись с классикой игр для NES, SNES, Genesis и Neo-Geo, ты уже никогда не будешь кричать (презрительно опуская палец большой руки вниз): "Приставки - эукс полный!". Ведь ничто так не оскорбляет, как беспочвенная критика.

P.S. Я намеренно не затрагиваю тему эмуляции 32-битных консолей. Родной PSX гораздо лучше самого наипродвинутейшего эмулятора, и если вы зауважали видеоигры, вам однозначно стоит приобрести эту приставку. Основная же цель данной статьи - рассказать о возможности вернуть на экран компьютера игры своей юности. И только. Ни о каких наставлениях по нарушению авторских прав не может быть и речи. Все, высказанное в данной статье, является личным мнением автора и никого другого.




ЦВЕТЫ
ЛП-3

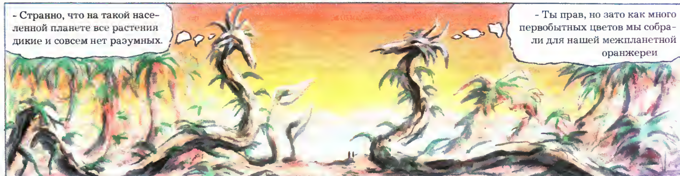

- Удивительно... На столь цветущей планете сканер не улавливает никаких признаков фауны, одна флора...


- Здесь все такое огромное и величественное...


- Странная планета. Но цветы такие же прекрасные как и на Земле.


- Аромат восхитителен. Ты знаешь как вскружить женщине голову.

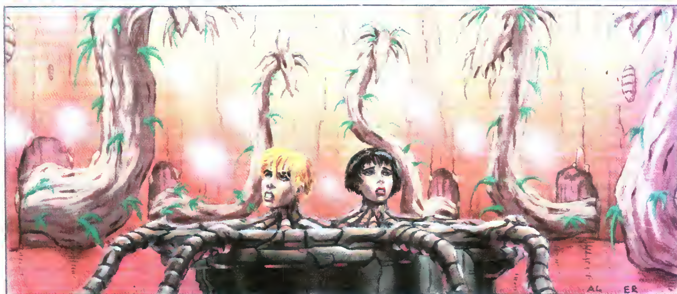

- Ты самый прекрасный цветок в моей жизни.











рисунки Александр Еремин
идея Илья Богатырев

Куда: в город Москва а/я 2, 123182

Кому: В журнал «В мире животных»

Адрес отправителя: Вольск-18 ул. Краснознаменная дом 420 кв.35

Здравствуйте. Вы мне прислали 3 экземпляра. Мама и папа не в состоянии покупать журналы. Они мне сказали чтобы я написал вам письмо. Больше не присылайте мне журналы пожалуста. Но я хочу чтобы вы мне прислали один экземпляр динозавров. И больше не надо пожалуста.

И такие письма нам приходят.

Теперь о насущном... Последнее время (тьфу, чтоб не сглазить) количество писем резко увеличилось, что естественным образом сказалось на величине рубрики. Так что просьбу увеличить почтовый раздел можно считать выполненной. А помните, я вам еще в прошлый раз намекнула: будете больше писать – будет интересней жить. Мне.

Как это не прискорбно, очень часто в ваших письмах содержатся жалобы на качество бумаги, а в особенности, на склейку. Ребят, ну поймите нас правильно! Наше дело – высказать свое “фи” типографии (что мы и сделали), а вот результат уже будет напрямую зависеть от них. Надеемся, что станет лучше, ведь мы страдаем от этого больше всех.

Здравствуйте!

Хочу поблагодарить Станислава Шульгу за очень правильную, на мой взгляд, статью “Феномен виртуальной смерти”. Я полностью с ним согласна! Видите ли, я - мать двоих сыновей. То есть на мне лежит ответственность за их воспитание. И я тихо шалею, глядя на то, как на глазах у старшего сына (2,5 года) отец разбивает очередную Лару Крофт. Или расстреливает очередное живое существо, пусть виртуальное, пусть даже монстра. Но сын-то в это верит! Вы представляете, какое поколение растет?! Я уж не говорю о том, что печатать и узнавать буквы в Word'е он научился раньше, чем разговаривать, но игры!.. Виртуальная смерть на экране - ведь он же в нее верит! Кричит “папа, не надо!”, Когда Лара смело бежит на встречу поезду. Пока еще, слава богу, он не привык к этому зрелищу, оно еще не стало для него чем-то нормальным. Да вот только грань эта недалека, особенно на фоне происходящих вокруг событий (убийство Галины Старовойтовой, обстрелы из гранатометов соседних (!) магазинов, стрельба по ночам...).

Может быть ваша статья (или статьи) всколыхнут что-то в читателях. Я не имею в виду экстремистских подростков, типа моего брата (хотя может быть и в них). Хочется верить, что это заставит их задуматься.

А еще мне очень понравилась фраза из другой статьи про детскую игру: “подарите детям детство”. Я постараюсь, чтобы Quake и ему подобные добрались до моих детей как можно позже.

С уважением, Мария (24 года)
Ака Lady Eridis Of Benoek.

Спасибо вам за это письмо. Как здорово, что хоть кто-то отдает себе отчет в том, что детская психика слишком чувствительна для подобных развлечений. Сразу вспоминается дискуссия о жестокости и насилии в компьютерных играх, которая тянулась на протяжении нескольких номеров, и всем уже порядком набила оскомину. Скажу вам как психолог – у вас есть все шансы вырастить психически здоровых детей. (Прим. ред: О, Господи! Все матери одинаковы).

День добрый, уважаемая редакция! Вынужден подпортить ваше настроение этим письмом. Вот сижу я, и думаю: что-то в Навигаторе не так... Что-то изменилось... Изменилось как содержание статей, так и сами игры... Перечитывая первый для меня (и четвертый для вас) номер, я начал как-то сравнивать статьи... И стало вдруг мне очень грустно и одиноко... Я понял: случилось самое страшное, о чём я даже боялся думать. Я, при моем большом жизненном опыте, много раз встречал такое явление, и в который раз сердце ноет, когда понимаешь, что это неизбежно. Это беда настигает абсолютно всех, кто в жизни добивается значимого успеха. Имя этой беде - прогресс. Вас можно сравнить со спортивным тренером. Начиная свою карьеру, он принимает спортсменов, и начинает тренировки. Он любит своих учеников, как собственных детей, знает каждого поимённо, их повадки и способности... Но вот, добившись успеха, тренер становится более уважаемым. Он получает новый спортзал. К нему приходят новые, более способные спортсмены... Теперь тренер завален работой, стал более раздражителен. На старых учеников у него уже нет столько времени, сколько он уделял им прежде. Он не в силах снова работать с каждым... Из-за этого отношения между ними начинают рушиться, и старые ученики уходят к другому тренеру... Вот так и у вас. Благодаря прогрессу, у вас появляются новые, более опытные редакторы, появляется всё больше игр... Раньше, игр было мало, и авторы вкладывали в статью всю душу, все свои впечатления... Поэтому-то они всем и нравились. Читатель, требуя больше места для статей, больше описания игр, сам, не осознавая этого, значительно ухудшает жизнь самому себе. Сейчас игр много, и у авторов не хватает времени, чтобы написать статью, переполненную чувствами. Сейчас, они (авторы) просто делают все статьи шаблонно, по определенному алгоритму... в их работах нет ни впечатлений, ни жизни... Нет, я не ругаю авторов. Это не их вина... Это вина вечной проблемы, и имя ей (повторюсь) - прогресс.

Грустно мне....
Geha (Геннадий Ким)

Давай грустить вместе. Знаешь, я ведь в Нави с первого номера. И хорошо помню, что первые статьи были как рассказы, этакие диалоги между автором и игроком. Вся беда в том, что материалы, написанные по определенному алгоритму, вызывают меньше нареканий, чем личностные и переполненные чувствами. Только ты не прав, говоря, что в работах не осталось впечатлений. Наоборот, они-то и остались в полном объеме. К тому же стали профессиональнее, правильней. Так что не все так уж и плохо. Прогресс – он такой, от него никуда не сбежишь.

Я являюсь ярой почитательницей Лары Крофт. Многие мои знакомые при одном лишь упоминании о T.R. скисают так, что самый кислый лимон покажется цветочком. Неужели Tomb Raider так плох? Я разубедилась в этом прочитав статью Константина Подстрешного в номере 9-10'98. Значит существует она – крофтомания. Воспользовавшись случаем хочу познакомиться с такими же заядлыми крофтоманами как я и вообще любителями жанра. Так что: «Кофтоманы всех стран объединяйтесь!!!». Маленькое но: Лару все любят называть тамбовской наездницей, но это далеко не так. Она налетчица, как пишут заумные дяди и тети, см. словарь. Пишите письма, звоните, шлите факсы (тел/факс 977-26-94). Отвечу всем!

Великая крофтоманка
всех времен и народов (Аня)

Крофтомания, говоришь? Да, существует, еще как...

Расскажу тебе историю. Достоверную. Двухмесячной давности.

Сижу я как-то в редакции, чаек попиваю, беседую с коллегами. Вдруг слышу в предбаннике чей-то голос. В комнату вваливается совершенно незнакомый молодой человек и с порога на меня: «Ты Жанна? У меня к тебе претензии, и вообще я с тобой не разговариваю!» Я судорожно начинаю вспоминать, чем я могла его обидеть, если мы раньше вообще не встречались. А он, как ни в чем не бы-

вало, продолжает: «Ты смеешь плохо отзываться о бесподобной, совершенной, восхитительной и неподражаемой Ларочке». Пришлось тут же объяснять, что я ничего против нее не имею, а если и выражалась неподобающе, то исключительно из женской ревности и зависти. Вот так и познакомились...

Догадываешься, кто это был? А поэтому позволю себе несколько переделать твой лозунг: «Крофтоманы всех стран, объединяйтесь вокруг Константина Подстрешного!»

По поводу налетчицы. Ты слово Tomb тоже переводила у заумных дядей и тетей? В общем, мне как-то ближе «тамбовская наездница» чем «налетчица на могилы». Хотя это дело вкуса...

Далее - позорище, позорище! Самый большой глюк в истории. Поздравляю, дорогой Олег Полянский. Вы изменили представление ~30000 человек об истории продажи Аляски. Боюсь, что, как и группа «Любэ», в школе вы учились плохо, конкретно, по истории. Кто вам сказал, что Аляску продала Екатерина вторая??!! Аляска была продана, зарубите себе на том, на чем можете, Александром II в 1867 году за 7,2 млн. долларов вместе с Алеутскими островами. Это, если не понятно, про статью о Delta Force. Запомнили? Хорошо?

Коля aka Beavis

Здравствуйте, уважаемый Коля aka Beawis. Снимаю шляпу и принимаю ваши поздравления. Благодаря вам 30000 обманутых и обесчещенных мною читателей вновь обрели истину. Что же касается школы - неправда ваша. Похвастаюсь - золотая медаль призрачно мерцала в трех шагах от моего аттестата и не пылится сейчас под кроватью только благодаря моей природной лени. Вот. А разлагающее влияние постсоветской эстрады даже на самые выдающиеся умы общеизвестно - так чего же вы хотите от простого деревенского парня, не имеющего против нее, эстрады, элементарного иммунитета.. В общем, смиренно склоняем голову перед неумолимостью истории. Впредь будем внимательнее. Все, сказанное вами, не только запомнили, но и зарубили на чем получилось...

Смущенный и полный раскаяния, Олег Полянский

Здравствуйте, навигаторы! Как это ни прискорбно, я все больше разочаровываюсь в вас. Начнем хотя бы с писем. Вы на них не отвечаете, а критику попросту игнорируете. Один мой друг три раза писал вам по мылу, и вы ответили лишь на третий раз, когда он уже разозлился. Потом, насчет самого журнала. Он стал хуже. Нет-нет, это не старая народная байка, а факт. В последнем номере вы делаете обзоры какого-то отстоя. Господа хорошие! Уж зима на дворе. Полные версии Сина и Халф-Лайфа уже давно официально вышли, а вы о них не слова. Интересных статей в макс-въев уже нет, да и сам раздел каким-то хилым стал.

Ну да ладно. Хотелось бы все-таки дать вам несколько советов. Чего я как говорится, хочу? Да того же, что и весь народ упорно твердит вам на протяжении уже нескольких месяцев.

Верните Геймера!!! Верните Квак2-зон!!! Уберите комикс!!! Заранее знаю, что ничего из вышесказанного вы не сделаете, такой вы уж народ упрямый! Но все же мало ли... Да, кстати, насчет Геймера. Народ так и не понял ту корявую отмазу, которую вы поместили насчет него в 13 номере. Почему же все-таки ушел этот замечательный автор? Почему вы так упорно держите завесу тайны, и ни словом не обмолвились о причинах его ухода.

Пойдем дальше... С некоторых пор в вашем журнале завелась одна интересная традиция - говорить то, чего никогда не будет. Сначала кто-то упорно твердил о том, что комикс уберут. Потом долго говорили об улучшении раздела 'хардваре. Потом кто-то клятвенно заверял всех на страницах вашего журнала о том, что постер и диск обязательно будут. И далее в том же духе.

Раздел Интернет, прямо говоря, разочаровывает. Ну не воспринимает народ таких напонтованных созданий. А если серьезно (copyright И.Бойко), то сделано все это халявно и бездарно. Viv был лучше. Однозначно. Точка. (copyright кто-то из вашего журнала).

Ну вот, вроде все сказал. Хотелось бы, чтобы вы хотя бы чуть-чуть прислушивались к гласу народа и вступали в диалог с читателями.

Alex Saulin aka Smooky

Как ты думаешь, сколько писем мы получаем? А теперь прикинь, реально ли ответить на все?

Если тебе этого мало, посмотри на последнюю страницу любой уважаемой газеты: «Редакция знакомится с письмами читателей, не вступая в переписку»! Конечно, можно нанять отдельного человека, чтобы он отвечал всем и каждому: "Мы внимательно ознакомились с вашим письмом, спасибо вам за....". Только кто этому человеку зряплату платить будет? Что тебе нужно – чтобы твое мнение узнали и учли или просто небрежно чиркнули пару строк? Все письма прочитываются, все мнения учитываются, критика еще ни разу не игнорировалась, – это я тебе гарантирую, потому как сама этим и занимаюсь. А прислушиваться к гласу народа и вступать с ним в диалог – это все-таки разные вещи.

По поводу нужных и не нужных рубрик. Говорю, в очередной и последний раз, потому как тема уже в зубах застряла. Писем с просьбой убрать рубрику приходит столько же, сколько с требованием ее оставить, или даже увеличить. Это же касается и комикса. И вообще: «Ведь если звезды зажигают, значит это кому-нибудь нужно» (copyright В.В.Маяковский). Смирись с тем, что у других людей может быть мнение отличное от твоего.

По поводу Геймера. Всем известна расхожая поговорка о том, что не стоит выносить сор из избы? Если тебе этого мало и ты хочешь знать подробности, можешь пригласить меня на рюмочку кофе (или чего-нибудь покрепче), и в спокойной неофициальной обстановке я с удовольствием обо всем расскажу.

Хотелось бы, господа, увидеть в вашем журнале рубрику, посвященную джойстикам, рулям, шлемакам и другим игровым примочкам, либо играм виртуальной реальности, а лучше и то, и другое. Также неплохо было бы увидеть на страницах журнала читательский хит-парад, а еще кроссворд, фотки авторов статей, постер (в первую очередь) и, господа, не помешало бы добавить какие-нибудь серьезные рассказы в «Z-Zone». Приколов много, а вот нормально почитать, кроме «Максима» нечего. Вы только не думайте, что я на старшего опера Гоблина наезжаю, нет. Он мне даже очень нравится, но надо добавить!

И еще маленький вопрос, что такое aka? К примеру: «имя aka smoke». Не посчитайте, что я профан в компьютере. Просто каждый из нас до поры до времени того или иного не знает. Заранее спасибо, господа.

С уважением, Николай Ивлиев или просто Cyberion

Думаю, что отдельная рубрика, посвященная игровым примочкам, появится не скоро (еще не настолько развита эта индустрия), а вот написать несколько материалов, – почему бы и нет? Если появится что-нибудь "вкусненькое", обязательно напечатаем.

Читательский хит-парад уже собираем, теперь все зависит от вас, ненаглядные вы наши. Будете присылать по десять любимых игр – будет хит-парад.

Если моя память не изменяет мне с другим, aka дословно переводится как «...also known as...", то бишь «...также известен как...». Надеюсь, что на вопрос Николая Ивлиева aka

Cyberion я ответила.

Здрасьте, «товарищи» навигаторовцы.

Написать вот это письмо побудило меня... не поверите... реализм в компьютерных играх. Вообще я читаю не только Нави, но и Game.exe, знаете такой, да? И вот раз за разом поражаюсь: "AI станет лучше», «враги научатся нападать сообща». Последнее вообще добило меня. Цитата из вас: «Открыл огонь, выдал свое местоположение, ребята в серо-черном камуфляже окружат твою цель и аккуратненько пристрелят». Ну и чо? Это же сезон охоты на среднестатистического геймера! Вообще у меня такое мнение, что игра сделана для отдыха. Вы-то там работаете, и, следовательно, относитесь к игре на компе, как к работе. А представьте себе: пришел человек, четыре пары «отсидел» и тут ребята... в серо-черном камуфляже...аккуратненько пристрелили. Реакция: сидюк с игрой в руки, к открытой форточке и аудидерзейн.

Это был первый вопрос, а теперь маленькая история. Жил-был один журнальчик... звался он «Автопилот», я его покупал с самого первого номера, но потом там начали писать про всякое оружие, девушек и т.д. Я не спорю, это все интересно... но журнал бал именно автомобильный. Вобщем не стал я его покупать. А посмотрите на себя: вы толсты, но там есть всякая ерундятина вроде комиксов, форготтен-вара и т.п. Я думаю, людям бы понравилось расширение рубрики «читы и хинты» вместо всей этой околоигровой лабуды.

Ну ладно, озаботил я вас (надеюсь) теперь слегка похвалю. «Товарищи»... братья... вы отличные. Не хочу кого-то выделять конкретно, но некоторые личности вроде старшего-оперативно-уполномоченного-миллиционера со странной фамилией Гоблин просто бесподобны (интересно, а как его дома зовут в смысле ласкательно-уменьшительно? Гобля что ли). Ну вот вроде и все.... До свидания.

Иван Бугаев (Diesel)

Ох, и не говори, бардак нынче делается! Там и сям проклятущий AI борется с серым мозговым веществом, вкупе с реакцией. Ну не выдерживает среднестатистический геймер, "отсидевший" четыре пары, вызова, который бросает ему игра. А все оно, стремление к реализму, проклятое.... На самом деле выход есть. И даже не один, а четыре. Можно играть во что попроще (DOOM, например), а можно честно пользоваться читами. Опять же, один из вариантов - принять правила игры и, высунув от упорства язык, продолжать борьбу (сознавая при этом, что до тебя игрушку прошли как минимум разработчики и бета-тестеры). И уж последний вариант – компакт с игрой в руку и к открытой форточке. Каждому выбирать свое.

За историю спасибо. Рыдали навзрыд всей редакцией. Ну больно трогательная. Только скажи, с чего ты взял, что Навигатор – журнал исключительно компьютерно-игровой. Сам придумал? Или на «PC only and forever" купился.... Так что прости, но околоигровая лабуда является одним из наших основных направлений, а не случайным заблуждением.

На сегодня все. Ждем ваших писем с предложениями, критикой, пожеланиями. И, пожалуйста, если у вас есть динозавры, вышлите их по адресу, указанному в начале.

Почту с упоением разбирала
Жанна Гришина

Читатель – читателю

Хоть этот мир и виртуален,
Мы верим – этот мир реален!

Квестеры, смотрите сюда! Кто хочет войти в мой Quest-клуб? Надо всего-то: псевдоним на английском и рассказ о себе и своих Quest-похождениях.123557, г. Москва, ул. Малая Грузинская, д.46, кв.80 Игорь Кравченко.

Пусть пишут любители 3d Action, RTS and Sport/Races. 140160 Московская обл. г. Жуковский, ул. Гагарина, д.6, кв.34. Симонов Иван.

Внимание! Все, кто еще не вступил ни в один клан и кто хорошо, а лучше здорово играет в Quake2, присоединяйтесь к нам. 199226 С-Пб., Морская наб., д.15, кв.742 Александр aka Cool[MOD].

Привет всем странником мира. Я толкинутый анархист-милитарист, любитель тактических и RPG игр, а также хорошего панк-рока. Любимые игры «Warhammer" и "Stonekeeper". Жажду связаться узами модемной связи или просто письмом со всеми изнемогающими от безделья. 462419 г. Москва, ул. Снежная, д.3а, кв.63. Янков Михаил.

Если кто-нибудь знает, где можно купить настольные RPG или располагает информацией о проведении полевых RPG, – позвоните, поделитесь. Мой телефон 949-39-30 Адасинский Антон aka Странник.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Редколлегия
Дмитрий Герцев aka Spellbound
Дмитрий Ароненко aka Alrick[ASP]
Mad! Divoff
Леонтий Тютелев
Владимир Рыжков
Олег Полянский aka Doctor
Константин Подстрешный
Руслан Шебуков
Гуру Брамин
Александр Володкович aka Chaos Mage

web-master
Илья Ломакин aka Ilay SUNmaster

Дизайн, верстка и цветоделение
Александр Метельков aka ASSA

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"

Почтовый адрес:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768,
Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.

Антивирусное обеспечение — АО "ДиалогНаука", программа Dr.Web.
Чтение нечитабельной E-mail — АО "Агама", программа Mail Reader.
Доступ в Интернет — компании Zenon N.S.P. (www.aha.ru) и Internet Service Provider ILM (www.ilm.net).

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск полос и вывод фотоформ: "Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647, www.prepress.ru, www.imposition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д.7
Тираж 33 000 экз. з. 0246
Цена договорная.